スーパーTVゲームマガジン

1991年2月4日発行(毎月4日発行) 第6巻第2号通巻106号

MONTHLY

HiPPON SUPER!

ヒッポンスーパー

スーパーファミコン最新情報からFC、メガドライブ、PCエンジン徹底お買い得ガイド!さらに進化したゲームの時代をリードするTVゲーム全機種対応高密度情報誌!!

SUPER-FAMICOM FAMICOM PC-ENGINE
MEGA-DRIVE GAME-BOY …etc.
FOR ALL TV GAMES

490YEN

困ったときの
スーパーマリオワールドQ&A

★今月の1本!
グラディウスIII究極のシューティング!

1990年
ベストゲームTOP 100発表!

第3回
ファンタジーノベルコンテスト発表!

★好評連載!
中古ソフト情報局

★直撃取材!
これがゲーム専門学校の実態!!

★HOT GAME REVIEW
F-ZERO/アクトレイザー/パイロットウイングス/夢ペンギン物語
じゅうべえクエスト/ベストプレープロ野球'90/マスターオブモンスター
スタークルーザー/モンスターメイカー/ジャッキーチェンのドラゴンロード

2
FEB.1991

KONAMI
いとしのペン子ちゃん。
TIME 020
うわお！からだが水ぶくれで
「ひまん」になったよーん。
TIME 089
ニヤニヤしているおばけだ。
ローソクが弱点の気がするぞ。
TIME 127
ぶたがセンス持ってアッパレ攻撃だ。
食べたら太るよ3段階。
夢ペンギン物語™
ファミコン用カセット
© KONAMI 1991
1月25日発売 5,800円（税別）
ワイワイワールド2
SOS!!パセリ城™
© KONAMI 1991
ファミコン用カセット
好評発売中
6,500円（税別）

恋するペン太は、ついにダイエットを決意した。
～愛(イト)しい愛(イト)しいペン子ちゃんへ～
ペンギンだから飛べないけれど、ぼくの心には羽がある。
きっとダイエットに成功して、君を迎えにいくからね。
恋する純情男、ペン太。
ダイエット・アクションの決定版!
コナミ株式会社
本　社／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25　札幌営業所／〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9
大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18　福岡営業所／〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30
ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。
FAMICOM FAMILY
週刊テレホンサービス実施都市 〈北海道〉札幌011(241)4900 〈東北〉秋田0188(24)7000 〈関東〉東京03(3262)9110 〈北陸〉新潟025(229)1141 〈関西〉大阪06(334)0399
〈四国〉松山0899(33)3399 〈九州〉福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 志布志0994(72)0606 鹿屋0994(44)3977

TECHNŌS
TECHNŌS JAPAN CORP.™

ゲームボーイは任天堂の商標です。
Nintendo GAME BOY™

熱血高校サッカー部がワールドカップに出場だ!!

ワールドカップ編

©1991. TECHNOS JAPAN CORP.

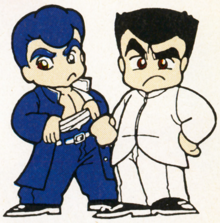
くにおくんの協力を得たサッカー部は、見事全国大会に優勝した。そして世界各国の強豪とワールドカップをかけて対戦する事になった。104人もの個性豊かなキャラクター達が繰り広げるサッカーゲームの決定盤だ!!

4月下旬発売予定
予価3,500円

対戦型
1人でも遊べます

熱血硬派くにおくん
～番外乱闘編～

好評発売中!
標準小売価格3,500円(内税)



©1990. TECHNOS JAPAN CORP.

ダブルドラゴンⅢ
The Rosetta Stone

2月発売予定!
予価6,200円(外税)

©1991. TECHNOS JAPAN CORP.

テクノスファミコン情報局
テレフォンサービス:03-3205-6333

株式会社 テクノスジャパン
〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-31-11 第2モナミビル3F

言っておくが、
すごいぞコレは。
(大竹まこと)

PCエンジンコア構想の到達点、CD-ROM^{2}システム。540メガバイトにおよぶ大容量は、表現力や情報量に圧倒的な差を見せつけ、CDならではのデジタルサウンドによる生の音楽や肉声が、かつてない迫力を生み出す。ゲームを越えたスーパーエンターテイメントメディア。感動は光の次元へと突入する。

ROM ROM

PCエンジンCD-ROM^{2}システム
(CDR-30A+IFU-30A)標準価格57,300円(税別)
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円(税別)〉、
ROM^{2}アンプ〈標準価格24,800円(税別)
スピーカーを含む〉は別売りです。

ラインナップが熱い。感動が深い。
CDロム・エキサイティングワールド。

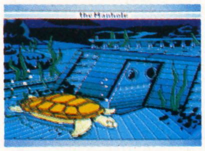
CDロムの大容量を生かしたPCエンジン初の正統派クイズゲーム

クイズ・アベニュー

希望小売価格 5,800円(税別)

1月下旬発売予定

次々に現れるクイズ・モンスターを倒して王女クエスティーネを救い出すRPG仕立てのクエストモードと、最高同時5人プレーが可能なクイズ番組型式のパーティーモードを搭載。4,000題以上の厳選された難問奇問が、プレーヤーの頭脳に挑戦する。©NEC Avenue, Ltd.



かつて誰も体験したことのない、ファンタジック・アドベンチャー。

マンホール

希望小売価格 6,500円(税別)

2月上旬発売予定

全米で大絶賛された、シナリオの存在しない全く新しいタイプのアドベンチャー・ゲーム。ストーリーはファンタジックな画面の上を動くプレーヤーのカーソル次第。CD-ROM^{2}版のみのオリジナル展開も登場。

the Manhole is a trademark of Cyan ©1989 Activision used under license from Activision. All rights reserved. ©1990 SUN ELECTRONICS

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売のRFユニット〈PI-AN3:標準価格4,980円(税別)〉が必要になります。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

Nintendo
GAME BOY
Final Reverse
ファイナルリバース
最後の逆転
自機の軌跡が、敵の軌跡に!!
異空間、頭脳型シューティングゲーム!!
宇宙歴7770。銀河系宇宙基地に異星人が急襲してきた。
選ばれし戦士達は、5機の戦闘機に乗り込み迎撃開始。
しかし、その時、宇宙空間に突如"歪み"が生じた!! 戦士達の運命や如何に!!
5大特徴
1.予選で自機が動いた軌跡が決勝では反転し、敵のステージになります。
2.9種類の性能の異なる戦闘機の中から自機を選べます。
3.個人と団体の勝抜戦があります。
4.レベル設定があり任意に選べます。
5.ステージ設定があり任意に選べます。
対戦型
1人でも遊べます
Toei Animation Co., Ltd. 東映動画より1991年1月発売予定 DMG-FIJ 希望小売価格(税込み) 3,400円
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区新宿5-17-11白鳳ビル ©1991 東映動画・ショウエイシステム ゲームボーイは任天堂の商標です。

任天堂 ファミリーコンピュータ

猜謎的遊戯
パズルゲーム

SHI KIN JYO

画面一杯に配置された牌。この牌で出来た迷路をキャラクターを動かし
牌を消しながら進路を開きゴールにたどり着けばOK!!
だが途中には、隠し牌や落とし穴等、仕掛けがいっぱい!! あなたの行く手をはばみます。
一見簡単そうで、なかなかたどり着けないもどかしさ、そして悩む時、
あなたはすでに「紫禁城」の虜です!!

FAMICOM FAMILY

東映動画より1991年2月発売予定
TDF-96
希望小売価格(消費税抜き)5,300円 1M+64KSRAM

Toei Animation Co., Ltd.
東映動画株式会社・映像事業部 〒160東京都新宿区新宿5-17-11白鳳ビル
© 東映動画
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

遊びの歴史

KEY PERSON

◆テレビゲーム・ミュージアム館長

すぎやまこういち氏

PROFILE

1931年東京出身。東京大学を卒業後、フジテレビに入社、ＣＭ音楽や番組のテーマ曲を手がけた。独立後には数々のポピュラーソングを作曲する。ゲームコレクターとしても有名で、ユーザーとしてエニックスの担当と知り合い、ゲームミュージックにも着手することになる。代表作品は「ドラゴンクエスト」等。

だって残さなきゃいけない

■インタビュー・構成／松本常男
■撮影／阿部修二

なぜミュージアムは必要なのか。ゲームと歴史、そして将来を館長が語る

人は誰でも、1度は何かをコレクションしてみることがある。それは、ビンの蓋だったり、オマケのカードだったり、ゼンマイ仕掛けのオモチャだったりと、人それぞれ、集めるものも違っている。

コレクションを手に入れることに、命を燃やしている人もいれば、昔を回顧して楽しむ人もいる。また、眺めて置いとくだけの人もいれば、データを分析し、それらにある背景を楽しむ人もいる。全くもって、楽しみ方も人それぞれなのである。

コレクションもある程度数が集まってくると、その回りを取り巻くものすべてに対して興味がわくようになり、分析がはじまるのだ。そうなると、ただ集めているだけでは気がすまなくなってくるのが、人の常。分析したデータを本として出版したり、形として残しておきたくなるのである。

ドラゴンクエストの音楽をすべて担当している、すぎやまこういちさんもそんな1人なのである。

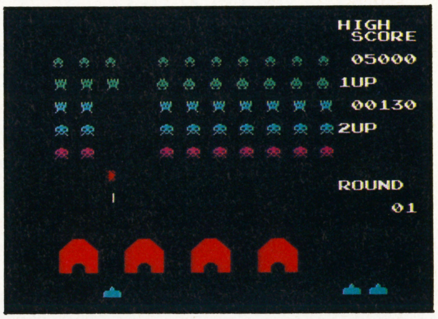
テレビゲーム・ミュージアム開館決定!

──なぜテレビゲーム・ミュージアムを設立しようと思い立ったのか、そのいきさつから教えてください。

すぎやま　まあ、ぼくは昔っからねぇゲーム好きで、いろんなジャンルのゲームを買い集めていたんです。そのうちにだんだん集まってコレクションになったのを形として残したい、っていうのもあるんです。ただそれ以上に、ゲーム業界に携わる一員として、ゲームを作品としてきちんとした形で残しておきたかったんです。日本にはテレビゲームの博物館みたいなものもないですしね。

──世界中で毎年、何百ってゲームが出ているわけですし、一堂に集め分析すれば、その時代の文化や歴史みたいなことも見えてくるかも知れませんね。

すぎやま　そうですね。日本遊戯士学会って言う、昔っからの人類の「遊びの歴史」を研究する学会があるんですけど。そこで一番話題になるのが「遊びの歴史」に関する記録がないこと。たかが遊び。というんでね、無視されちゃっているんですよ。書き残されているのは「政治の歴史」ばっかり。その時代を表す立派な文化なのに。遊びの歴史っていうのは、何かの形で意識的にしっかり残しとかないと、どんどん失われていってしまうんです。



↑テレビゲームとの出会いは、誰でもがそうだったように、ボクも例に洩れず「インベーダー」からすべてが始まったんですよ

遊びの道具って飽きられると捨てられる

──テレビゲームの歴史といっても、ここ十数年のことですよね。決して古いものではないと思うのですが。

すぎやま　いろいろ集めだして初めて気がついたんですけれども、「アーケードゲーム」の初期のゲーム基盤なんてどんどんなくなってしまっているんです。大きなゲームメーカーでも、きっちり作品や歴史を保存しようという意識が最初の頃はなかったんです。商売商売で、大ヒットしたタイトルでも、その人気がすたれると、もったいないからってチップはずして他に流用しちゃったり。その基盤に他のゲーム入れちゃったりするもんだから、なくなっちゃうんですね。どんどん。だから、今のうちにそういったものをできるだけ保存して歴史を残さなきゃあ、と思っているんです。

──それらは、アーケードや家庭用のテレビゲームに限ったことなんですか？

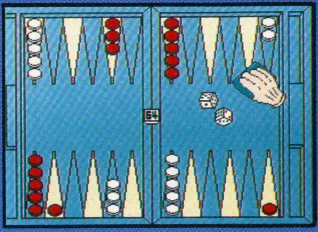
すぎやま　ファミコンが出た頃、家庭用テレビゲーム機の初期のハードをいっせいにいろんなメーカーが出しましたよね。生き残っているものもあるけれども、姿を消しちゃったものもある。そういうものを意識的に残しておかなきゃ歴史が失われちゃうんですね。「古きをたずねて新しきを知る」という言葉があるように、歴史を見つめることによって将来の正しい展望が開けるってこともあるし、歴史っていうのはやっぱりものごとを判断するときに非常に大事なものだから絶対残したいなあと、でそれがまあこのミュージアムを作った一番大きな動

DATA　テレビゲーム・ミュージアム

'87年11月にフジテレビ系で放映された『テレビゲーム博覧会』のスタッフを中心に、ゲーム好きが集まり『テレビゲーム・ミュージアムプロジェクト編 UPU刊』を編集。その他、時折オンエアされるゲームの特集番組等を製作、現在にいたる。ミュージアムプロジェクト編UPU刊）他、時折オンエアされるゲームの特集番組等を製作、現在にいたる。

'90年10月に東京・麻布にあるマンションの1室を借り正式に『テレビゲーム・ミュージアム』と命名、開館する。すぎやまこういち氏が館長を務める。

今後は、各ゲームメディアの会社に賛同を呼びかけ、ありとあらゆるゲームを集める予定。収集品のデータベースを作り、資料を編纂。以降、資料、データ集や写真集などの書籍にまとめていく企画やビデオの製作、テレビの特集番組など、手掛けていくそうである。



↑すぎやま館長は日本バックギャモン協会会長を兼務。ゲームの制作にも協力している

機ですよ。ですから、とりあえずテレビゲームの歴史を中心にするんですけれども、それ以外のさまざまな種類のゲームも収集して、できるだけ歴史として保存できるようにしたいという気持ちも強いんですよ。

どんなジャンルのゲームでも保存したい

——名称は「テレビゲーム・ミュージアム」ということで決定ですか？

すぎやま はい、いちおうそれがメインですからね、しかも目的だから。テレビゲームという名称にしたんですけれども、それを主にしながら昔のゲームのコレクションもしてく。テレビゲーム専門で他のゲームは対象外なんてことはない。ボードゲームなんかのコレクションも残していきます。昔のボードゲームの面白いアイデアなんていうのがまた、テレビゲームのプランニングするときのヒントになるなんてこともあるわけですよ。ＲＰＧなんてボードゲームから出てきたようなもんだしねえ。

——具体的にはどんな種類のゲーム、資料を集めようと考えているのですか？

すぎやま 家庭用ゲーム機はハードも含め、すべてのラインナップをできるだけ揃えようと思っています。もちろん、最近出たスーパーファミコンやゲームギアなんかも。ごく初期の家庭用ゲーム機として発売されたエポック社の『カセットビジョン』やトミーの『ピュー太くん』とか、アタリの『ＶＣＳ』。それにセガの一連のハードも含め揃っていますよ。先程話題に出たアーケード基盤、なかなか収集するのは大変ですがこれはもちろん、パソコンですとか、清の時代の中国ドミノや江戸時代の双六なんかもありますので、そういったものまで将来的にはフォローしていきたいと思ってます。ゲーム専門誌や攻略本、ゲームに関するものはすべて保存したいですね。そういえば『ゲームウォッチ』がまだでねぇ。これからぼちぼち集めたいなあ、と思っています。

——しかし、パソコンやアーケードなんてすごい数があります。かなり長期的なビジョンで考えないと簡単にはいきませんね。

すぎやま 資金的にもパソコンはねえ。当面は年表に載るような、歴史的に見て重要なゲームから、と思っています。集める、探すについては、ウチのスタッフたちがそれぞれの専門分野がありましてね、各自で、見つけてきています。

子供の頃からゲームと音楽が大好きだった

——テレビゲームとの関わりみたいなところをちょっと聞かせて頂けますか？

すぎやま もともと僕はゲーム大好き人間で、一方、本業は作曲家。だから、ゲームに音楽が必要であれば、これはもう必然的にいつか出会う。そのうちにどこかのソフトハウスとゲーム音楽を作る、という成り行きには当然なったと思うんですけど。たまたま、エニックスさんから一番先に具体的なコンタクトができたみたいなところがあって、そのうち「ドラゴンクエスト」という非常によいゲームに出会えた。もともと、そういう運は強いんですよ私は(笑)。

——コンピュータゲームを始めたのはいつ頃だったんですか？

すぎやま ファミコンが出た当時にすぐ買いましたね。ソフトの一番最初は『ドンキーコングJr』でした。出るやいなや買ったよね、その頃。アーケードゲーム大好きだからソフトのラインナップ見て「おっ！『ミスタードゥ』がある！」でトミーの『ピュー太くん』買ったら、中身が全然イメージの『ミスタードゥ』と違っててさあ、淋しい思いしたことがあるね。その直後にパソコンを手に入れました。

——順番としては『インベーダー』とか『ブロックくずし』とか、アーケードのコンピュータゲームが最初ですよね？

すぎやま そうですね。その前は『フリッパー』。最初の頃は青山の東京ボーリング場へもっぱら『フリッパー』しにいって、ボーリング場ずーっと通っててボーリングしないで『フリッパー』ばっかりやってたというね(笑)。で、しばらくたって「一体こ

コンピュータゲームの歴史

1958年、世界で最初のテレビゲームがアメリカで作られる。業務用としては'77年の「コンピュータ・スペース」が初めであり、翌年に発表された「ポン」の大ヒットから、事実上テレビゲームの歴史が始まったと言えるだろう。その後日本では、'78年に発表された「スペース・インベーダー」が、社会現象となるほどの大ブームを巻き起こしたことは記憶に新しい。

'77年にアップル社から発売されたアップルIIにより、テレビゲームはパソコンに進出。'81年には「ウィザードリィ」「ウルティマ」という、２大ＲＰＧを生み出すこととなる。

また、アップルIIの発売と時を同じくして、初の家庭用ゲーム機アタリＶＣＳが発売。'81年には全米で大ブームを巻き起こす。そして'83年、任天堂の発売したファミリーコンピュータにより、日本に家庭用ゲーム機の時代が到来、'85年の「スーパーマリオブラザース」によって、その人気は定着した。その後'86年に、後のＲＰＧブームの火付け役となる「ドラゴンクエスト」発売。２年後の'88年には「ドラクエIII」によってブームのピークを迎えることとなった。

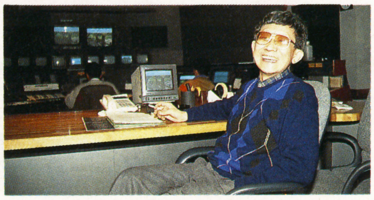
その他、'87年にＰＣエンジン、'88年にメガドライブ、'89年はハンディタイプのゲームボーイと、ゲーム機が続々登場。'90年のスーパーファミコン登場により、新時代が幕を開けた。

↑昨年11月に発売された「スーパーファミコン」ゲームの歴史に新しい１ページが加わった

ドラクエミュージックでロンドンフィルと競演

毎年夏に全国各地で公演されている『ドラゴンクエスト・コンサート』。毎回、チケット完売で、見に来れないドラクエファンの子供たちがたくさんいる。そんなドラクエファンの要望にこたえようと企画されたのが今回のビデオ。オーケストラはイギリスのロンドンフィルと、クォリティーは保証付き。ポニーキャニオンから、ビデオは1月21日、レーザーディスク、CD、カセットは2月6日に発売される予定。

↑ビデオとＬＤは￥5800、ＣＤとカセットは￥2800で発売



←ドラクエのイメージに合わせたお城が見ものですよ

れは何だろう？」と思ってみたのが、テレビゲーム！『ブロックくずし』とか『インベーダー』とかを新しいのが出るたんびにやりましたよ（笑）。

世界初のテレビゲーム・ミュージアムに応援を

――テレビゲーム・ミュージアムは現在どの程度進められているのですか？

すぎやま 今はまだ準備段階ですね。スタートしたばかり。資料保存用の部屋を用意して、スタッフを集めて、どんなゲームがあって、ないのはどれ？ なんて、資料作りに追われる毎日です。

――どのような形でテレビゲーム・ミュージアムを運営していこうとお考えですか？

すぎやま 当ミュージアムはね、スタートはボク個人が始めたんですけど、部屋をキープして、スタッフもいて、ちゃんとしたものを作っていくとなると、やっぱり個人ではねえ、難しいものがあるんです。まあゲーム関係、コンピュータ関係、レコード関係と協賛企業をこれから集めようとは考えています。協賛金を集めて、早くミュージアムのコレクションを充実させたいんですよ。もちろん、協賛企業にはテレビゲーム・ミュージアムとしてもいろんな形で協力していくつもりです。ゲーム雑誌を発行する各出版社にも協賛をお願いすることになると思います。その節はよろしくお願いしますね(笑)。

――将来的には、法人化することもありうるんですか？

すぎやま もちろん、そういう形がとれればベストなんだけど、社会法人とか財団法人とか、法人資格をとるのが大変なんだよね。「例えば、この規模では…」とか「この実績では…」とかね。かといって、利益を追求する営利法人では、もちろんないわけですから。将来、しっかりした組織を持つ法人にしたいとは、思ってますよ。

ゲーム業界全体の役に立つようにしたい

――ゲームコレクションの公開など、収集や保存以外の活動予定を教えて下さい。

すぎやま 残念ながら一般公開は当面予定していません。ここの場所をミュージアムにするんで、展示できるものの数が非常に限られてしまうんです。だから、残念だけど、一般公開は未定です。あるとしても、かなり先になりそうです。

――当分、ゲーム業界の人たちに公開していくのですね。

すぎやま そうですね。僕自身もゲーム好きだし、ゲーム業界にお世話になり、それで仕事をしている身として、何かの形で社会還元をしたいって気持ちがあるんです。ゲーム業界全体の役に立ちたいなあと。

――テレビゲーム・ミュージアムを将来どう展開しようと考えていますか？

すぎやま 当面は、どんどん収集を続けて、「遊びの歴史」や「テレビゲームのすべて」とか「データ風」「写真集」的な書籍やビデオの製作。テレビ番組とか、ゲームに関することをいろいろなメディアを使って公開していきたいですね。現状では無理なんですがものすごいスポンサーがついてね、展示して一般の人達に見てもらえるようなミュージアムになるようにしたいですよ。

――最後に読者の人にメッセージがあったら。

すぎやま 記事見てね「こういう珍しいものがあるんだ」、ぜひ提供したいなんて奇特な人がいたら連絡ほしいですね。個人、会社は問いません。押入れの中にほっぽり込んで、今は全然使わないのがあるなら寄付してもらえるとありがたいですね。

DATA ゲームミュージック作品集

●組曲ドラゴンクエスト●ドラゴンクエストの世界　ドラゴンクエストII～悪霊の神々～●交響組曲ドラゴンクエストIII そして伝説へ……●交響組曲ドラゴンクエストIV～導びかれし者たち～●ドラゴンクエスト・イン・コンサート●行進曲ロトのテーマ●アンジェラス～悪魔の福音～●パソコン・ミュージック　ＪＥＳＵＳ／ガンダーラ／ウイングマン２●ミュージック・フロム　ジーザス　恐怖のバイオモンスターズ●交響シンセ組曲46億年物語　－ＴＨＥ進化論－　他

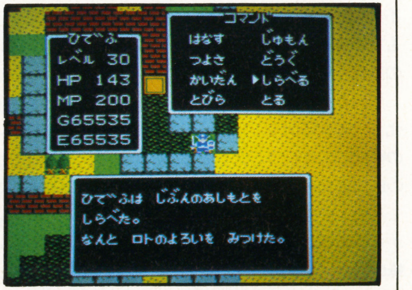
脚注

ゲーム基盤：ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、その他さまざまなＩＣ、パーツ類から構成される業務用ゲーム機の心臓部。業務用ゲーム機はゲーム基盤、匡体（含・コントローラー類）、モニター（ブラウン管）からなる。業務用ゲームのコレクターは、主にゲーム基盤の形でゲーム収集を行っている。ただし最近の業務用ゲーム機は、マザーボードと呼ばれる共用基盤上でプログラムを収めたＲＯＭを交換することでゲームソフトを更新するシステムを採用している。そのため、最近は中古ＲＯＭのみの売買も増えている。

ゲームギア：'90年10月にセガ社から発売されたカラー液晶内蔵のポータブルゲーム機。別売のテレビチューナーを装着すると液晶テレビとしても使用できる。￥19800（税別）

VCS：Video Computer System の略称。'77年にアタリ社から発売された世界初のカセット交換式家庭用ゲーム機。'81年から'83年にかけてアメリカで大ブームを引き起こした後、急速に人気を失った。最終的には1400万台を売ったといわれ、その盛衰はファミコンに大きな影響を与えた。

ゲームウォッチ：'80年に「ゲーム＆ウォッチ」として任天堂から発売された小型の液晶画面電子ゲーム機。クォーツ時計付きゲーム機として大ヒットした。



↑ドラゴンクエスト、このゲームとの関わりが「テレビゲーム・ミュージアム」を作る足掛かりにもなっている

SCANNING ADVENTURE

ヴィジュアル・ショック1991

モニター上の冒険②

渡辺浩弐

ビジュアル・ハイ・ライフ

次世代TV"ハイビジョン"がメディアを変革する

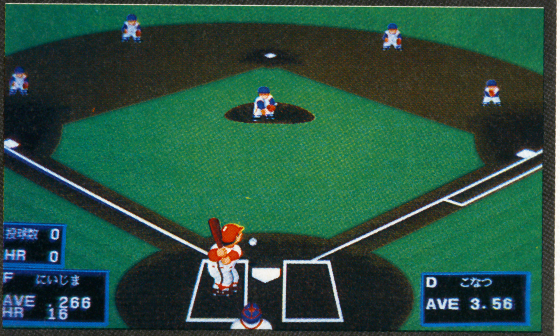
【映像生活近未来シミュレーション】

SCENE2：HDTV
（ハイ・ディフィニション・テレビジョン）

●

HDTV：ハイ・ディフィニション・テレビジョン。通常ハイビジョンと呼ばれる、夢の次世代TV。走査線は現行テレビの2倍の1125本（画素数で比較すると約5倍)。劇場映画を超える高精細を実現している上、音もCD並のデジタルPCM音声。衛星放送を使っての実験放送は'89年からスタートしているが、'91年夏からは専用チャンネルもスタートする予定。

1990年12月1日、ソニーは初めての家庭用ハイビジョン受像機として36型ハイビジョン・カラーテレビ（KW-3600HD）を発売し、ハイビジョン時代の幕開けを宣言した。



↑『プロ野球ワールドスタジアム　ホームランコンテスト』（ナムコ）デモンストレーション用に製作された、世界初のハイビジョン仕様ビデオゲーム。高画質とワイド画面を生かして『ファミスタ』を改良した

部屋の壁一面にはM．C．エッシャーの不条理絵が描かれている。上っても上っても行き着くところのない、あの不条理階段の絵だ。

じっと見詰めているうちにその絵は立体化し、動き始める。階段を上り続ける少年の映像。ふと気づくと、階段は、市松模様の床に変わる。市松模様はいつのまにかイモリの大群になり、そしてその大群の隙間から蜂の巣が構成される。やがてそれは蜜蜂の群れに、そしてその隙間からは魚が泳ぎだし、鳥に変わり……。

そう僕は今、自分の部屋の大型ハイビジョン・スクリーンでビデオアート作品『インフィニット・エッシャー』を鑑賞しているのだ。

この作品が発表されたのは、今から10年も昔の1990年。ハイビジョンの実質的なデビューの時期のことだ。

有機的に変化し続けるだまし絵を見詰めているうちに、僕はなぜだかこの10年間の生活の変革を考えていた。

◆　◆

振り返ってみると1990年代は『ハイビジョン時代』と呼ぶにふさわしい。それほどTV映像の変革はめざましかった。

きっかけは1990年末。ソニーが初めて一般家庭向けのハイビジョン受像機を発売した。翌'91年、衛星放送ではハイビジョン専用チャンネルがスタートし、'92年のバルセロナ・オリンピックは全ての競技がハイビジョン放映される（毛穴まで再現する映像、というフレコミだったものだから、シンクロナイズド・スイミングの小谷実加子のハイレグの股間に目を皿にしたやからも多かったという…)。やがてハイビジョンTVも、ハイビジョン・ビデオデッキもどんどん安くなり一般家庭に浸透していった……。

1980年代をCDの出現によって音がデジタル高音質化していった時代とすれば、1990年代はハイビジョンによって映像がデジタル化、高精細化していった時代として定義できると思う。

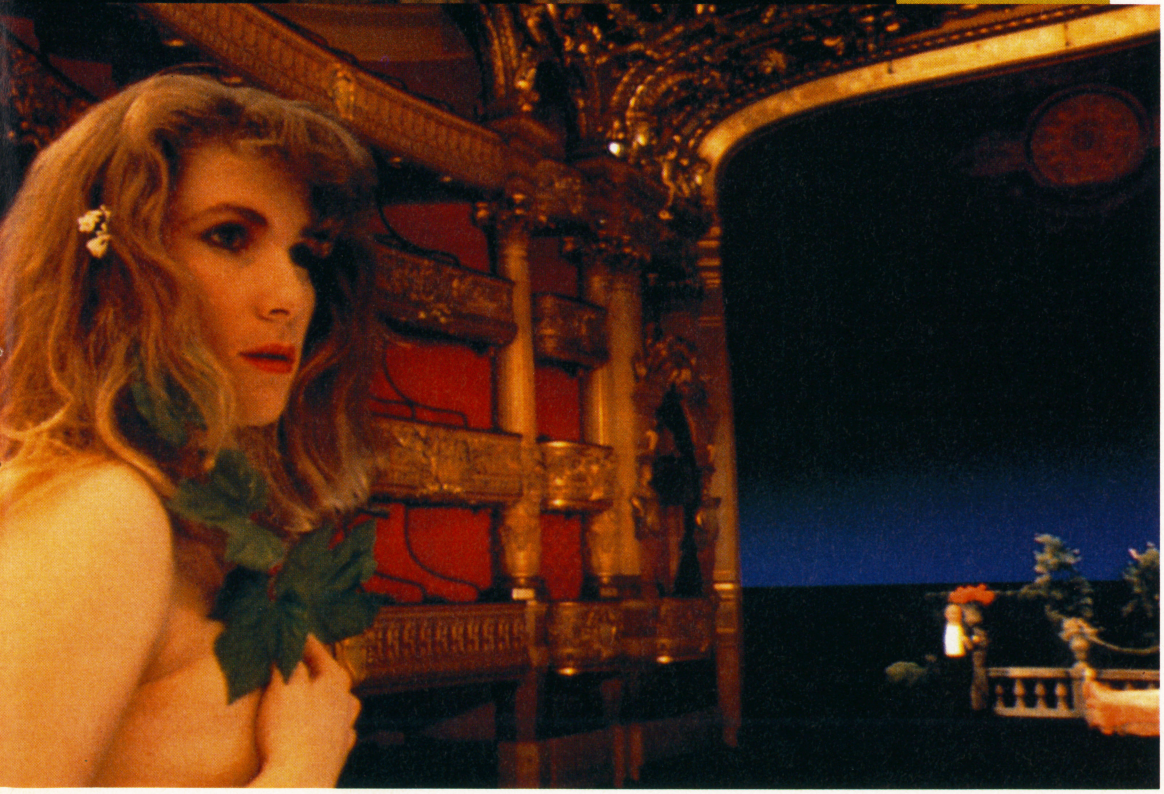
そして今。時代は21世紀のスタートラインに達した。『ハイビジョン元年』と騒がれた1990年代初め、10代のファミコン少年だった僕は、もう20代後半。AVコンピュータが光通信によってびっしりとネットワークされた大都市の片隅で、手のひらサイズのギガバイト・コンピュータと日夜格闘する日々である。

◆　◆

ハード・ワークを終え、くつろぎの週末。水割りのグラスを片手に、ソファーに身を沈めている僕。広い窓の外に目を移す。ベランダには鉢植えの観葉植物が並べてある。厚ぼったい葉の一枚一枚が、夜露に濡れてきらきらと光りながら、風に細かく揺らめいている。その向こう側には漆黒の闇に浮かび上がる宝石のようなビル群のキラメキ。高層マンションならではの夜景だ。

部屋の中には苦労して集めた自慢の美術品がほどよく配備してある。そして、壁の一面を覆う液晶壁掛けハイビジョンをはじめ、部屋は音響と光反射を研究して丹念にチューニングされたAV機器の数々によって完全装備されている。

←↓『ジ・オーケストラ』（ズビッグ・リプチンスキー）
ポーランド出身の天才映像作家、リプチンスキーにNHKがハイビジョンを提供して生まれた驚異的映像魔術。
（通常のビデオテープとLDにコンバートされたものは、東芝EMIとパイオニアLDCから商品化の予定あり）



それらは衛星からの、また光ファイバーからの高画質放送と接続されているが、もちろんハイビジョン対応のLD、ビデオ、そしてゲームソフトなども専用の収納ケースにずらりと並べてある（6000本はあると思う）。そして……。

◆　◆

「一体何を考えているの？」

僕は壁面スクリーンから、振り返った。彼女の、いつもの、見慣れた美しい微笑みが僕を現実に引き戻した。

「せっかくの週末よ。せっかくこうして二人きりなんだから、気難しい顔していないで、もっと二人でお話、しましょうよ」

彼女はテーブルの向かい側に座っていて、頬杖をついて僕を見詰めながらスコッチのボトルをグラスに傾けた。

「ああ、何もかも変わったなあと思ってね」

「どういうこと？」

「うん、一昔前なら、週末のデートなら映画館にいったりコンサート・ホールにいったりしたものだと思うんだ」

「どうしたの？　どこかに出掛けたくなったの？」

彼女は大きな黒い瞳でじっと僕の顔を覗き込む。僕は彼女の瞳から目を離せなくなってしまった。

「いや、そんなことはないよ。どこにもでかける必要がなくなったってことさ。

この部屋で、二人だけで、映画館よりも美しい映像がいつでも楽しめる。

ビデオゲームだってゲームセンターよりもずっと大きな画面で遊べるしね」

スクリーンの映像は、これまた古典的名作といえるリプチンスキーの『オーケストラ』に変わった。

大聖堂の広間に立つ一組の若い男女。突然、するすると着ているものを脱ぎ全裸になると、ふわりと空中に浮き上がる。

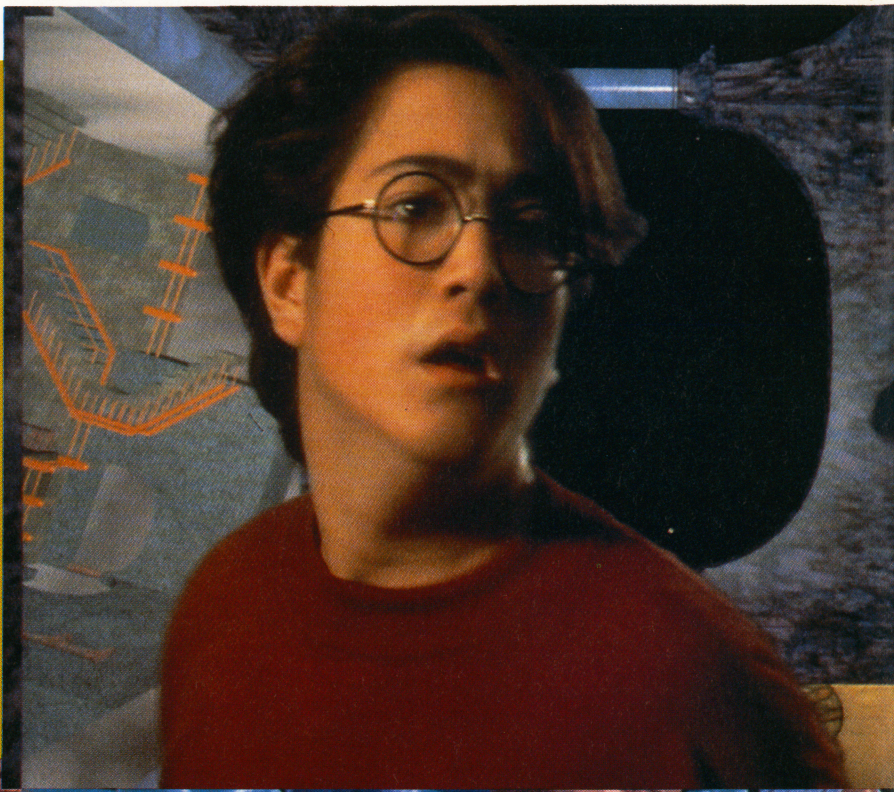
彼と彼女はゆっくりと縦に、横に回転しながら高く高く舞い上がる。大聖堂の空間を、二人が絡み合いながらゆらゆらと果てしなく泳ぎ続ける、哀しくなるほど美しく、ロマンチックな映像である。

モーション・コントロール・カメラ（コンピュータによって動きを正確にコントロールされるカメラ）に接続されたハイビジョンによって収録された実写映像が、デジタル画像ならではの合成に合成を重ねられファナティックな、ファンタスティックな映像に仕上がっている作品だ。

僕はもう一度、彼女の方に向き直る。映像にうっとりとしている彼女。透き通るように白い喉が、水割りを飲み込む瞬間だけかすかに震える。そのあまりの美しさに、

僕はなぜか落ち着かない気持ちにさせられた。そして、むしょうに何か話しかけたくなってしまった。
「僕が高校生くらいの頃、自分の部屋だけにこもってビデオとか、ゲームを楽しんでいるタイプの人間はオタクとか、オタッキーって呼ばれたりしたんだよ」
「オタク？　わかった。あなたもそんな子の一人だったんでしょう」
彼女はにっこりと笑う。彼女は僕よりずっと若い。だから、あのころのことは知らないんだ。
「うん、あたり。でも、僕の同世代にそんなやつらはすごく多かったんだよ。みんな熱に浮かされたようにビデオレンタル屋サンに通っては借りてきたアニメ・ビデオをダビングして、新作ゲームが発売になるといっては徹夜で行列して……友達と遊ぶことより、女の子と出かけることより、自分の部屋でヘッドフォンをつけてテレビに向き合ってることが大切だったんだ」
僕の場合はアニメのマニアだとか、ゲームのマニアだとかいう以前に、とにかくクリアな映像と高音質そのもののマニアだった。
中学生になるときにビデオ・デッキを買ってもらい、高校に入るときにLDプレイヤーを買ってもらった。パソコンやスーパーファミコンなど、自分で小遣いをためて買ったマシン、そしてビデオ／CD／LD／ゲームソフトなどで、大学受験生時代の僕の勉強部屋は埋め尽くされていた。
「でも僕みたいなメディア・ジャンキーがちゃんとした大人になれるかどうか、世間の大人たちはすごく心配してたんだ」
「どういうこと？」
「うん。他人とちゃんとコミュニケート出来なくなってしまうからマトモな社会人になれない、とか。ビデオ・モニターの中の世界の出来事と現実との区別が出来なくなって犯罪に走るとか、いろいろいわれたもんなんだよ」
「うそー。バカみたい」
彼女は自分のグラスに新しい氷とスコッチを満たし、からかうように口をとんがらせながら、また、笑った。
「あなたはどうなのかしら？　ヘンタイにならずに、ちゃんとした大人になれたかしら？」
あはは、と僕は笑ったけれども、その質問にはマジに答えたかった。
「いや、いまでこそ笑える話だけど、ヘンタイになっちゃう可能性だって十分にあったさ」
「え!?」

↓→『インフィニット・エッシャー』（ジョン・サンボーン、ナム・ジュン・パイクほか）
オランダの異才画家、エッシャーのトリッキーなビジュアルからCGを駆使して映像を展開させる。その世界を冒険する少年はショーン・オノ・レノン。音楽は坂本龍一。
（通常のビデオテープとLDにコンバートされたものは、CBSソニーから発売中）



「例えばね、僕は高校生の頃、女性が怖かったんだ………。口下手とか、女の子と会うと照れちゃうとか、そういうレベルじゃなくて、生身の女性そのものをすごく恐れてた………。こんなふうに面と向かって女の子としゃべれるようになるなんて、絶対に考えられなかったもの」

「本当？　それは家にこもってビデオばっかり見てたから？」

「その通り」

「ヘンなの。あなたは今でも部屋でビデオ見るのが大好きよ。ゲームだって毎日やってるじゃないの。でも、今のあなたはちゃんとしたオトナよ。私とだってちゃんと付き合ってるじゃない。何が、変わったわけ？」

「それはとってもカンタンなことさ。メディアの成長が僕らの成長よりもずっと早かったってこと。そして、僕ら自身の成長を助けてくれた………」

僕はもう彼女が聞いていようが聞いていまいが、しゃべり続けたかった。

「わかるかい？　メディアに浸りきってたオタクたちの前に、今から10年近く前、ハイビジョンが現れた。それはすごく衝撃的なことだった。肉眼で確認できないほど小さいドット、そして、1秒間60コマのハイ・スピードでこまやかに動く動画………そのリアリティーは僕達が立てこもっていた〝部屋〟の中に、もう一つの現実社会を連れ込んできてくれたんだ。そう………その画面に映っているスポーツ選手やアイドルには、現実の人間にもほとんど遜色のないリアリティーがあった」

ハイビジョンは、テクノロジーが神経生理を追い越してしまったメディアだ。そのとき、僕達にとって架空のメディアと現実との垣根がなくなった。

今まで僕達を現実から遠ざけていたAVツールたちが、逆に僕達にとっての現実社会トレーニング・マシンとなったわけだ。

そこで鍛えられた僕達には、もう現実は恐怖の対象ではなくなってしまったというわけだ。

◆　◆

彼女はにこにこしている。

僕は、飲みすぎた酒で頭がぼっとしている。おい、僕の言ってることがわかってるかい？　僕は親とか、学校に育てられたんじゃなくて、メディアに育てられたんだ。

衛星放送で、光ファイバーでハイビジョン映像がどんどん流されるようになって、そして各家庭にこのリアルな映像マシンが普及していって、メディア産業と生活はものすごい変容を遂げた。

ほとんどの映画がハイビジョン化され、各地に出来たハイビジョン・ビデオ・シアターとホーム・シアターのブームはわずかに残った映画館の息の根を止めた(ただし、映像業界は『ハイビジョンソフト』の売り上げでかなりの収益を上げた。かつてレコード業界が旧音源のCD化でおいしい思いをしたように………)。一通りの名作映画がハイビジョン化され、そして新作映画のほとんどは最初からハイビジョンで収録されるようになった(画面合成など、デジタル映像の特性によって新しい映像文法が生まれたのはいうまでもない)。

↑『吉野春秋／前田真三』ソニーではすでにハイビジョン・ソフトを光ディスクで販売している。この他に『PARIS／稲越功一』『花舞台／秋山庄太郎』『ナンシー・ウィルソン・ライヴ』など計8タイトル

ウルトラスーパー・ファミコンがハイビジョン出力を装備したものだから、コンピュータ・ゲーム業界もソフトのハイビジョン化に追われた。美術界では、美術品の数数をハイビジョンに複製しての展示、販売も流行した。

でも、もっとも大きかったのは、ソフトの内容の変化である。

例えば……ヘンなハナシだが、ポルノが解禁になったのは「うぶ毛まで映しだす」映像リアリティーの前に〝ヘアー〟という概念（どこからどこまでが、それなのか）が無意味になってしまったからである。

あるいは、アイドルとか女優の条件の1つに、肌の美しさが加わった。

映像のリアル化がTV番組の若作りオバン司会者を一掃したのはもちろんだけど、若くても、かわいくても肌の荒れたタレントはスターになれなくなってしまった。

芸能界は『高品位少女コンテスト』なるものをでっち上げ、新時代のメディア・アイドルをプロデュースしようとした。

◆　◆

しゃべり続けていた僕を熱心に見詰めてくれる彼女の顔と、その『高品位少女』コンテストで優勝した美少女の顔が同じであることに気づいた僕は、軽いめまいを伴う疲労を感じた。

話し過ぎたな。もう寝よう。

僕は立ち上がり、壁の電源スイッチをOFFにした。

バチン。部屋に配備されたすべてのモニターから、映像が次々と消え去った。

深秋の山々を再現したイメージ・ビジュアルを映していたメインのハイビジョン・スクリーンだけじゃなくて、部屋の四方を埋め尽くしたすべての画面が、あっという間に白い壁に変わる。大きな窓を擬したスクリーンからは鉢植えの観葉植物が消え、宝石のようなビル群の夜景が消えた………。

部屋のあちこちに配備された美術品もすべて、殺風景な白い壁に戻る。

気が付くと、ちょっとしたサロン・ホールみたいな空間が、みすぼらしい四畳半に変換されてしまっていた。この部屋には窓もない。

ため息をついてベッドにもぐりこもうとした僕は、グラスを中空に持ち上げたまま凍り付いた様に静止している〝彼女〟の姿に気が付いた。

「おっと………消し忘れてた。」

そして人工知能コンピュータ〈SHE〉のスイッチをOFFにした。ハイビジョンCTRの画面がプシュッと音を立て、〝彼女〟の姿は一瞬にしてかき消えた。

資料協力：ソニー／NHK／NHKエンタープライズ／東京ハイビジョン／岐阜県立美術館　ほか
写真提供：ナムコ／東京ハイビジョン／CBSソニー／ソニー（写真はすべてハイビジョン画素を直接フィルムに印画したポジ・フィルムからのものです）

ゲームライフの達人

その2

ゲームセンターを事務所に持ち込む 田尻 智さん

ゲーム基盤は精密機械だから
とても大切に取り扱ってます

好きなものを所有したいと思ったらゲーム基盤が集まっちゃって…

ＴＶゲーム黎明期からゲーム愛好者として知られる田尻さんは、個人で数々のゲーム基盤を所有し、いまでも昔のアーケードゲームを楽しむというゲームライフを送っているという。それを聞き、さっそく我々はゲームフリークの事務所を訪れた。

我々より少し遅れて現れた田尻さんは、数名のスタッフが仕事を続ける事務所の一室で、まず基盤を集めるようになった動機から話し始めた。

「僕はとにかくゲームセンターのゲームが好きだったんです。だれでもそうだとは思うんですけど、好きなものを自分で所有したいと思うようになるでしょ？　僕の場合はそれがアーケードゲームだったんで、それでゲーム基盤が集まっただけなんですよ」

うーむ、簡単明瞭である。ファミコンなどの家庭用ゲームが登場する前からゲームに接し、自宅でもゲームを楽しみたいという思いを貫いたということなのだ。だけど、ファミコンが登場してだいぶ経つ現在でも、昔のアーケードゲームを大切に保管し、遊んでいるのはなぜなのだろう？　昔のゲームよりファミコンの方がゲームとして優れているような気もするのだが…。

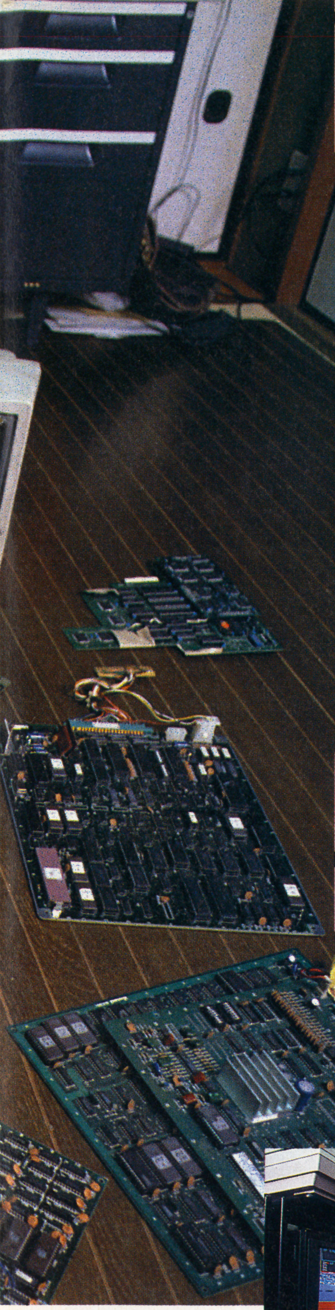
「いや、そんなことはないです」

田尻さんは反論する。

「１つのハードで無数のソフトを稼働させるファミコンと違い、アーケードゲームはそのゲームを動かすためにハードから設計しているわけです。すごく贅沢なことをやってるんですよ。だから、一概に劣っているとは言えないんです。古さはあまり感じないですよ。最近は自宅ではやらないですけど、まだ事務所ではワイワイ言ってよく遊んでます。十分に楽しいですよ」

田尻さんは、事務所の中央を指さして笑った。指さす先に目を向けると、コンピュータが立ち並ぶ事務所の中央に、アーケードゲームを遊ぶための器材が１式置かれていた。仕事場であるにもかかわらず、その中央にはアーケードゲームを楽しむ環境

■取材・文／編集部■撮影／阿部修二



↑田尻さんとゲームフリークのスタッフ達。みなさん明るい人達ばかりで、楽しそうに仕事をしていました。ちなみに、ゲームフリークでは現在スタッフを募集中とのことです

➡カメラの前ではポーズを取ることを忘れない田尻さんも、ゲームに向かうときは真剣な表情を見せた

⬇事務所の会議室は畳敷き。しかも、ただの和室ではなく茶室になっているのだ。こんな事務所、他にはそうそうないだろう

を作っているのだ。しかも、それでゲームフリークのスタッフ達とワイワイ遊んでいるとのこと。うーむ、この人はとことんゲームが好きらしい。基盤を収集するのもわかる気がする。

しかし、田尻さんはそれを否定した。

「僕は基盤を〝収集〟しているつもりはないんですよ。好きなものを買っているうちに、つもりつもってたくさんの基盤が集まってしまっただけなんです。

「だけど、いつの頃からかゲーム基盤を集める人達が増えてきたんですよね。もともと限られた供給しかないのに、需要だけが一気に伸びた。すると、基盤1枚の相場がどんどん上がっちゃったんです。なんでこんなゲームにこんな値段がつくの？　って疑いたくなるほど高くなっちゃったんです。最近では基盤は買わなくなりました。

「だから、僕の所有するゲーム基盤は、コレクションとしては大したことないんですよ。僕よりもっと大量のコレクションを持っている人はいると思います」

収集することが目的ではなく、結果として集まってしまったことを説明しつつ、田尻さんはとうとうと語り続けた。

一通りの質問が終わり、写真撮影の時間になると、突然田尻さんはショーマンシップを発揮し、変貌した。カメラを向けるたびに目をむき出したり、かと思うと大口を開けて笑い始めたりするのだ。どうやらカメラを向けられるとポーズをとるのは田尻さんの本能みたいなものらしい。そんな田尻さんにつられ、ゲームフリークのスタッフ達もわきあいあいと撮影に参加する。このようにして、撮影は笑いに包まれながら楽しく続けられた。

そして、撮影も無事に終わった。後は帰路につくだけの我々には、まだ1つの疑問が残っていた。コレクションとしてはたいしたことがないと強調していた田尻さんだが、実際にはどのくらいの枚数を所有しているのだろう？

大したことないよ、と前置きしつつも、田尻さんは笑いながら答えてくれた。

「そうだなぁ。200枚くらいかな」

達人の条件

一、達人は謙虚である

一、達人はひょうきんである

一、達人は素敵な仲間がいる

田尻智さん

1965年生まれ。学生時代から執筆活動を続けるゲーム評論家。ゲーム総合プロダクション、ゲームフリークの社長でもある。1990年にファミコンで『クインティ』を制作。現在はＳＦＣソフト『ジェリービーン』のデザインを手掛けている

業界内美人を探せ!!

第2回

小野久美子さん

（株）アスミック

PROFILE

1966年4月15日生れ　24歳　おひつじ座　160cm　45kg　B83W58H85（身長以外のサイズは推定）　B型　今年1月にアスミックに入社し業務部に配属。現在、社長秘書。好きなタレントはミーハーですがといいながら天宮良。88年度のミス府中という過去はなるほど！

前職が某洋酒メーカーのコンパニオンをしていたという小野久美子さんは、なんとなく身のこなしもあか抜けたものが感じられる。撮影のポーズもなかなかと取材スタッフ一同思わずうなずき、カメラマンの阿部さんもうれしそう。

—会社での仕事内容は？—

「一応、社長秘書ですが、事務系の仕事全般ですね」

—社内の雰囲気は？—

「社員の平均年齢は27歳くらいと若くて、社内の雰囲気が明るいので働きやすいですよ。もうちょっと社内が整理整頓されて、きれいになればもっといいですけどネ（笑）」

—アフター5はどんなふう？—

「そうですね、友達と飲むときは銀座が多いかな。前職が洋酒メーカーだったので、お酒にはちょっとうるさいですよ」

—お気に入りのお店を教えてください—

「銀座のルパンはよく行きます。もちろんお酒が美味しいから。この前飲んだのはギムレットというカクテルです」

銀座のルパンといえば、いわゆる文化人と称する人々御用達の店でもあるのだ。かなりシブメ。ちなみにギムレットとはジンとライムをシェークしたものだそうな。

—休日はどんな過ごし方を—

「お花を習っているので1日はお花で。後、週1回水泳にいってます」

—えっと、もし彼が上半身と下半身に分かれたらどちらを選びますか？—

「上半身かな。だって飾っておけるでしょ」

—最後にメッセージを—

「何か問い合わせがあったら電話してくださいね。待ってマス」

■取材・文／RYO II
■撮影／阿部修二

●上司からひとこと●

主任・持原俊子さん

「業務部の仕事をよく理解してやってくれるし、また細かいところまで気がつくので助かってます」

CONTENTS

HIPPON SUPER!

1/7 HIPPON SUPER! 2月号

KEY PERSON
すぎやまこういちさん …… 6

VISUAL SHOCK!!
モニター上の冒険 …… 10

ゲームライフの達人その② 田尻智さん …… 14

業界内美人を探せ! …… 16
TVゲーム・ヒットチャート …… 18
ニュースファイナル …… 22
1990年TVゲーム10大ニュース …… 24

辛口レビュー・今月の10本
- パイロットウイングス …… 46
- アクトレイザー …… 47
- F-ZERO …… 48
- 夢ペンギン物語 …… 49
- じゅうべえクエスト …… 50
- ベストプレープロ野球 …… 51
- マスターオブモンスター …… 52
- ジャッキーチェン …… 53
- スタークルーザー …… 54
- モンスターメーカー …… 55

読み物特集
「ゲームデザイナー学校に行ってみるか?」 …… 56
グラディウスIII …… 69
困ったときのスーパーマリオQ&A …… 75
スーパーファミコン情報局 …… 80
1990年・ベストゲームはこれだ! …… 85
第3回ファンタジーノベルコンテスト総評 …… 102

■TVゲーム・ブロードウェイ
- ファミコン …… 30
- PCエンジン …… 34
- メガドライブ …… 38
- ゲームボーイ …… 42
- NEO・GEO …… 44

●バラエティー
- 役立ちコマンドデータバンク …… 114
- バグボーイクラブスーパー …… 118
- ウィザードリィ友の会 …… 128
- フリートーク/メーカーズスクランブル …… 130

●コミックス&小説
- 小説ウイザードリィ・風よ、龍に届いているか …… 59
- 書き下ろし短編「幻秦王」 …… 94
- コミック・クインティ …… 138

●コラム
- 神話世界の旅人達 …… 124
- 田尻の電脳遊戯日記/漫画は愛 …… 125
- 怪物博物館/ホラーは踊る …… 126
- 鈴木みそのTVゲーム昔話 …… 127

中古ソフト情報局 …… 132
NEW SOFT STREET …… 140
新作ソフトスケジュール表 …… 148
次号・HIPPON SUPER!の予告 …… 136

ハード別ゲームリスト

スーパーファミコン
アクトレイザー/ウイザードリィV/F-ZERO/エリア88/ガデュリン/グラディウスIII/ジャンボ尾崎のホールインワン/スーパーマリオワールド/ダライアスツイン/ドラゴンクエストV/ドラッケン/パイロットウイングス/遥かなるオーガスタ/BIG RUN/ファイナルファンタジーV/etc

ファミコン
じゅうべえくえすと/ペーパーボーイ/コナミワイワイワールド2/ドラドラドラ/ゴルフグランドスラム/ジャッキーチェン/夢ペンギン物語/ダークロード/ルーンマスター/ダブルドラゴン3/シャドウブレイン/井手洋介名人の実戦麻雀II/スーパーチャイニーズ3/チャンピオンシップボーリング/スターウォーズ/ココロン/じゃじゃ丸銀河大作戦

PCエンジン
カダッシュ/マスターオブモンスターズ/ガルクライト/ジャッキーチェン/オーバーライド/S.C.I./TVスポーツフットボール/マンホール/ポピュラス/ヘルファイヤー/スプラッシュレイク/ダウンロード2/エグザイル/クイズまるごとTheワールド

メガドライブ
ヴォルフィード/エアロブラスターズ/ゲイングランド/ジノーグ/シャイニング&ザ・ダクネス/ブルーアルマナック/ボナンザブラザーズ/スーパーバレーボール/バハムート戦記/レッスルボール/三國志列伝/魔物ハンター妖子/ラングリッサー/ヴァリスIII

GAME BOY
F1スピリット/コントラ/戦国忍者くん/CHASE H.Q/茶々丸パニック/究撃ばれいしょんず/究撃/ポンコツタンク/ドラえもん/バブルボブル/ファイナルリバース/モンスターメーカー/ライサンダー/ラッキーモンキーetc

NEO GEO

GAME GEAR

今月のひとくちニュース

スーパーファミコン、ファミコン、ゲームボーイ。これらの任天堂ハードや、そのハードを利用するソフトについての情報を提供する会員制クラブ組織「スーパーマリオクラブ」が、昨年12月から活動を開始した。流通業者や一般ユーザーが、数多く登場する新作ソフトの購入時の判断材料となるよう、ソフトを評価する同会。その情報がTVゲーム業界にどのような影響を与えるのか、注目したい。

TVゲーム・ヒットチャート

TV GAME HITCHART

スーパーFCからディスカウントまで人気・売れ筋情報

読者が選んだほしいソフト HIPPON SUPER VOL.1のアンケートハガキより
SUPER FAMI-COM TOP 10

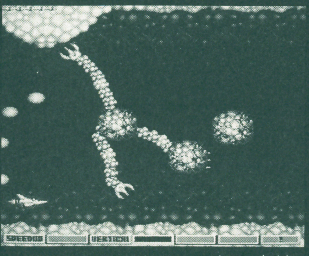
今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	—	↑	ドラゴンクエストV	エニックス	238
2	2	＝	グラディウスIII	コナミ	181
3	5	↑	ファイナルファンタジーV	スクウェア	177
4	4	＝	ポピュラス	イマジニア	144
5	3	↓	ファイナルファイト	カプコン	143
6	7	↑	新ゼルダの伝説	任天堂	92
7	10	↑	シムシティ	任天堂	61
8	1	↓	スーパーマリオワールド	任天堂	60
9	6	↓	F-ZERO	任天堂	59
10	—	↑	パイロットウィングス	任天堂	55

ドラクエV首位奪取

SFC本体とほぼ同数の売れ行きがあったと言われるマリオくん。「マリオをプレイしたくて初日に本体を買った」人の票を失ったため、静かにトップの座からおりました。かわりにトップに踊り出たのは、予想通りとも言うべき作品、ドラクエVです。その余波なのか、FFVやゼルダくんなどのRPG組に少し元気が出てきた観もあります。しかし、大勢に影響はなかったようです。

それにしても、任天堂の2作以外はすべてが移植、もしくはシリーズ物。ネームバリューがそのまま前人気に直結するのが現在のSFCソフトの傾向です。

LOOK OUT!



↑ドラクエやファイナルファンタジーなどのビッグネームに挟まれつつも、しっかり2位を守っているのは立派。シューティングファンの心の支え、「グラディウスIII」

—今号の注目ソフト—

昨年12月はビッグタイトルの発売が集中しました。発売ソフトが少ない時期なら、どれもが注目ソフトに値したことでしょう。しかし、その中から選ぶとなれば、やはりこの1本ということになるでしょう。横スクロールシューティングの大御所「グラディウスIII」です。「難易度が高すぎる」「1つのステージが長い」、などのアーケード版における不満点を解消し、全体的にシェイプアップされての登場。シューティングファンならずとも満足の1本です。

読者が選んだほしいソフト HIPPON SUPER VOL.1のアンケートハガキより
FAMI-COM TOP 10

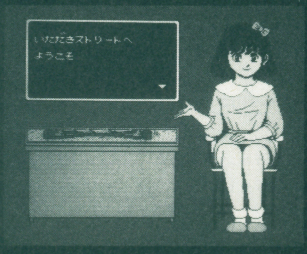
今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	＝	パロディウスだ！	コナミ	105
2	4	↑	ファミスタ'91	ナムコ	103
3	6	↑	天地を喰らうII	カプコン	83
4	9	↑	いただきストリート	アスキー	81
5	3	↓	ジャストブリード	エニックス	77
6	—	↑	TMNT	コナミ	55
7	7	＝	ベストプレープロ野球'90	アスキー	49
8	—	↑	じゅうべいくえすと	ナムコ	48
9	2	↓	三国志II	光栄	46
10	10	＝	ワギャンランド2	ナムコ	42

ほぼ並列の状態

大作に欠ける現在のファミコンソフトのラインナップですが、それは各作品の得点にも表わされています。スーパーファミコン、PCエンジンなどの上位にランクされた作品の得点に比べると何とも頼りない数字ではあります。その分、数多くの作品に数多くの人々の期待が分散しているとも言えますが。

考えてみれば3ヶ月連続でトップにランクされた「パロディウスだ！」を始めとして、上位数タイトルはそこそこの人気をキープしてはいます。またSFC未参入のナムコ作品ががんばっているのが目立ちます。

LOOK OUT!



↑持ち金でお店を買う。そのお店に相手が泊ると収入がある。株を買い自分のお店の価格を上げる。自分のお店に増資してグレードアップをはかる。

—今号の注目ソフト—

堀井雄二原作の「いただきストリート」。シナリオの数、イベントの数ともに適度な量が用意されています。ボードゲームならではの多人数同時プレイが可能です。マップ自体も練られているし、解説モードもあり、遊びやすさ、とっつきやすさの点ではこの上ないボードゲームだと言えるでしょう。

また対COM時の対戦相手のキャラクター色がよく考えられているのも感心します。ここまでヒューマニズムを表現できるのも彼の力なのでしょうか？

●特典の計算方法…メーカー名の横の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

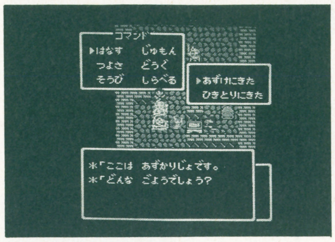
READER'S VOICE ～読者の声～

●ドラクエⅤとファイナルファンタジーⅤのスーパーファミコン合戦は、どうも意図的な任天堂さんの作戦のようにも思えるのですが…。　（京都府・半木ぬいこ）

●やっとスーパーファミコンの予約ができました。ナムコが参入していないのは残念ですが、スーパーファミコンが爆発的に売れればナムコさんも無視できないと思っているので、是非とも売れて欲しいと思います。早くスーパーファミコンでワルキューレやマーベルランドをしたいなと思います。ナムコさんよろしく。（兵庫県・樋口充）

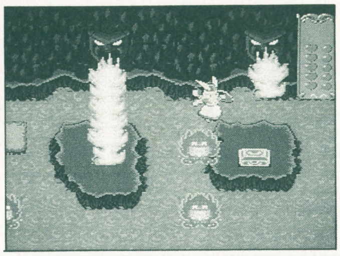
●このまま謎に包まれたドラクエⅤをやりたいけれど、あー知りたいよおー。それにしても、スーパーファミコン本体と同じ予約制になっちゃったら…予約できたらいいけどね。　（東京都・木村美奈子）

●うおー！ドラクエⅤがスーパーファミコンで出る─！これでスーパーファミコンは買いである─！（高知県・マセラサンダー）



↑この時期にタイトルが発表されただけでスーパーファミコン本体の売り上げの数字をグーンと伸ばすことになる「ドラクエⅤ」。期待度は高い。（写真は「ドラクエⅣ」です。）

↓ナムコのスーパーファミコン参入を望んでいるファンは多い。確かにナムコのヒット作品の数々がＳＦＣで動くのを見てみたいもの（写真はＰＣエンジン版「ワルキューレの伝説」です）。



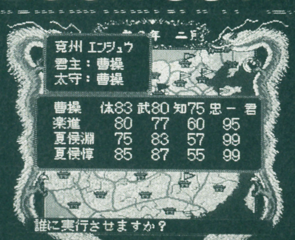
読者が選んだほしいソフト HIPPON SUPER VOL.1のアンケートハガキより
PC-ENGINE TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	＝	桃太郎伝説Ⅱ	ハドソン	295
2	3	↑	イースⅢ	ハドソン	147
3	2	↓	ボンバーマン	ハドソン	126
4	7	↑	天外魔境Ⅱ	ハドソン	56
5	5	＝	らんま1/2	メサイヤ	48
6	―	↑	三国志英傑天下に臨む	メグザット	46
7	4	↓	メルヘンメイズ	ナムコ	43
8	8	＝	ワルキューレの伝説	ナムコ	40
9	―	↑	カダッシュ	タイトー	33
10	―	↑	アウトラン	NECアベニュー	27

定番、強し！

相変わらず、移植や続編、いわゆる〝定番ソフト〟の人気が高いようです。確かに定番ソフトは安心して買えるというメリットはあるのですが、新鮮な驚きとは無縁というデメリットもあることも事実です。ゲームの価格はけっして安いものではないし、冒険がしにくいということもありますが、安易なシリーズ化は己の首をしめることになると思うのですが…。やはり10本中、移植が6本、続編が2本というのは寂しい限りです。前号でも書いたように、オリジナルの奮起に期待したいですね。

LOOK OUT!



↑制作スタッフがゴージャスであり、シナリオもオリジナル。現在どのハードでも受けに受けまくっているテーマなので、ＰＣエンジン版も期待している人も多いでしょう。

─今号の注目ソフト─

なんと言っても6位、ナグザットの「三国志～英傑天下に臨む～」でしょう。エンジン初の国経営を含む本格的なＳＬＧです。ファミコンでは光栄の天下の分野ですが、エンジンでは未開発の分野だけに、期待も大きいようです。また、三国志＝横山光輝ということで、横山光輝氏がグラフィック監修として参加しています。さらに、音楽監修は高橋幸宏氏と、超豪華なメンバーを揃えたナグザット版三国志、3月の発売が待ち遠しいですね。

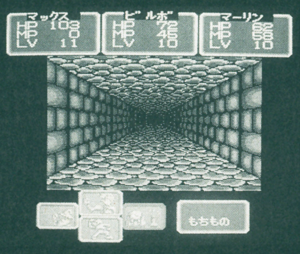
読者が選んだほしいソフト HIPPON SUPER VOL.1のアンケートハガキより
MEGA DRIVE TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	2	↑	ダライアスⅡ	セガ	151
2	3	↑	シャイニング&ザ・ダグネス	セガ	116
3	1	↓	三国志列伝	セガ	96
4	5	↑	コラムス	セガ	52
5	7	↑	アドバンスト大戦略	セガ	51
6	―	↑	武者アレスタ	ゲームアーツ	42
7	4	↓	ストライダー飛龍	セガ	34
8	―	↑	ぎゅわんぶらあ自己中心派	アスミック	31
9	6	↓	アイラブミッキーマウス	セガ	30
10	―	↑	キューティ鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	26

期待のRPG上位に

例によって「ダライアスⅡ」がトップです。本誌ではさんざんに言われていますが、そこはやはり業務用のヒット作、ネームバリューは絶大なようです。2位以下は新作、旧作ひっくるめて混とんとした状況になっています。今さら4位に「コラムス」が入っているというのはどういう事でしょうか。これだ！　と思わせるタイトルが多くないため、この様相はしばらく続くと思われます。もうすぐ春の新作シーズン。次号あたりには何か新しい注目作がランクインしてきてほしいものですが、どうなりますか。

LOOK OUT!



↑町とお城とダンジョン。全てが3Ｄで表示され、スムーズなスクロールを見せてくれる。マークⅢ版「ファンタシースター」のダンジョンのムードをかもし出せるでしょうか。

─今号の注目ソフト─

ようやく「シャイニング＆ザ・ダクネス」が2位まで上がってきました。このソフトは「ドラクエⅣ」のプログラムスタッフが開発する3Ｄスムーススクロール型のＲＰＧです。このタイプはかつてマークⅢの「ファンタシースター」で使われて以来、メガドライブでいつ出てくるかとの期待がかかっていました。「ファンタシースターⅡ、Ⅲ」では裏切られましたからね。まだ具体的なストーリーは明かされていませんが、かなり楽しみな作品と言えます。

READER'S VOICE ～読者の声～

●「マリオブラザース」と「ドンキーコング」を、何故か突然ゲームボーイでやりたくなった。そこでお願いです。誰か任天堂に頼んでもらえませんか？

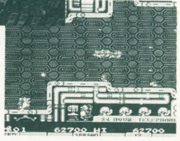
（神奈川県・きよまる）

●スーパーファミコン人気によるＰＣ、メガドライブの大安売りに期待している。

（栃木県・渡辺健樹）

●最近のＦＣゲームはグラフィックが子供っぽいのが多い。　（京都府・竹村浩二）

↑スーパーファミコンの品薄時こそチャンスだ、というセガファンが少なくはない



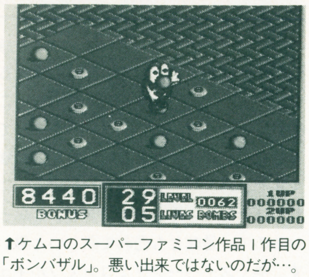
↓コナミ作品によく見られるコミカルなグラフィック。年令的にはＳＦＣが上を意識する

SHOP'S VOICE ～お店の声～

●スーパーファミコン発売後初の他社参入ソフトなのに「ボンバザル」の人気がない。指名買いがあまりなくて拍子が抜けた。

●スーパーファミコンの品薄状態によってＭＤソフトが活気付いている。「ミッキーマウス」、「コラムス」、「スーパーモナコＧＰ」と、年令・性別ともにフィットした作品が揃っているのがポイントだと思う。

●ＦＣ、ＧＢともに「Dr.マリオ」がいまだに良く売れている。



↑ケムコのスーパーファミコン作品１作目の「ボンバザル」。悪い出来ではないのだが…。

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER VOL.1のアンケートハガキより

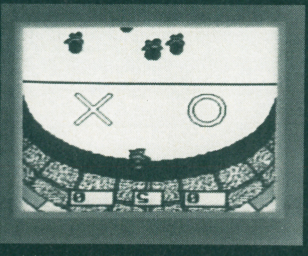
GAME BOY TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	＝	SAGA II	スクウェア	337
2	2	＝	ウィザードリィ外伝 I	アスキー	252
3	6	↑	モンスターメイカー	ソフエル	51
4	9	↑	アメリカ横断ウルトラクイズ	トミー	43
5	3	↓	F-1レース	任天堂	34
6	10	↓	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	27
7	—	↑	R-TYPE	アイレム	24
8	—	↑	ハテナ?の大冒険	カプコン	23
9	7	↓	ちびまる子ちゃん・おこづかい大作戦	タカラ	22
10	5	↓	熱血硬派くにおくん番外乱闘編	テクノスジャパン	21

ウィズ肉薄の2位

「SaGa 2」は順調に票を伸してトップ安泰だが、「ウィザードリィ外伝」が意外に勢いが良く肉薄しつつある。この２本がダントツの状態で、３位以下は団子。その中で注目したいのが前号10位から６位にアップした「スーパー桃太郎電鉄」と初登場の「R-TYPE」の２本。どちらも知名度があるだけに上昇気流に乗ると恐い存在。だが、トップ２に迫るだけの力があるかは「？」であるが。地味ながらも「モンスターメーカー」の３位はリッパ。上にいる２本のビッグ２ＲＰＧにひと泡ふかせてほしいものだ。

LOOK OUT! —今号の注目ソフト—



↑名物、とまで言い切っても良いほどのＴＶスペシャルをそのままゲーム化した「アメリカ横断ウルトラクイズ」。バツゲームももちろん入っている

「アメリカ横断ウルトラクイズ」は前号９位から４位への躍進。クイズものとゲームボーイの相性はピッタリで、とくに人数が多いときにはさらに利用価値が高い。だから８位にいる「ハテナ？の大冒険」とともにゲームボーイにぜひクイズジャンルを切り開き、人気ジャンルへと成長させてほしいと思う。本ソフトはテレビクイズ番組のゲーム化で、運ありジャンケンあり○×あり３択ありとテレビのまんま、バラエティ豊かで楽しい作りとなっている。

玩具店売れ筋ソフト

12月17日付調査

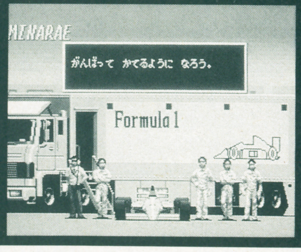
TOY SHOP TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	機種	メーカー	得点
1	—	↑	スーパーマリオワールド	SFC	任天堂	60
2	7	↑	Dr.マリオ	FC	任天堂	53
3	—	↑	パロディウスだ！	FC	コナミ	52
4	—	↑	F-ZERO	SFC	任天堂	50
5	1	↓	Dr.マリオ	GB	任天堂	41
6	6	＝	スーパーマリオブラザーズ3	FC	任天堂	40
7	8	↑	スーパーマリオランド	GB	任天堂	39
8	3	↓	三国志 II	FC	光栄	38
9	5	↓	F-1レース	GB	任天堂	35
10	—	↑	スーパーモナコGP	MD	セガ	34

SFC発売！マリオ1位

スーパーファミコン発売後の初調査、やはり「スーパーマリオワールド」がトップです。ハードを購入した人がほとんどいっしょに買って行った「マリオ」と、プラスの余裕のある人が買った「F-ZERO」の結果が１位と４位の差として表われたといえるでしょう。とは言っても、ハードの数に限りがあったため、「マリオ」も数的には頭打ちといった感じです。２位の「Dr.マリオ」や３位の「パロディウスだ！」とほとんど差がないのはそのためです。10位に初登場した「スーパーモナコＧＰ」、メガドライブ用ソフトとして大健闘といえるでしょう。

LOOK OUT! —今号の注目ソフト—



➡リアルなグラフィックとスピード感、サウンド効果もバツグンの「スーパーモナコＧＰ」

機種の区別なしのＴＯＰ10になって、メガドライブ用ソフトが登場するのはなかなか大変です。ハード自体の普及率の問題もありますし。そんな中で、「スーパーモナコＧＰ」はアーケードでの人気を考慮しても、かなりのガンバリを見せていて、品切れ店も続出しているようです。

・調査協力店

キディランド・原宿店、博品館トイパーク（銀座）のご協力により、編集部が独自に集計しました。

パソコンゲーム売れ筋ソフト
PERSONAL COMPUTER TOP 10

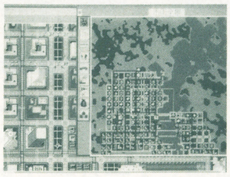
今回	前回	タイトル	メーカー	機種
1	—	提督の決断	光栄	PC-88、98シリーズ
2	—	黄金の羅針盤	光栄	PC-98シリーズ
3	—	DISK STATION 12月号	コンパイル	MSX2
4	—	海外ソフト12・ドラッケン	富士通	FM TOWNS
5	—	F-15ストライクイーグルII	マイクロプローズジャパン	PC-98シリーズ
6	1	シムシティ	イマジニア	PC-98、X-68K、J-3100
7	3	銀河英雄伝説II	ボーステック	PC-98、X-68K
8	—	大航海時代	光栄	PC-98、PC-88、FM TOWNS、MSX2
9	—	三国志II	光栄	PC-88、PC-98、J-3100、MSX2
10	—	イメージファイト	ビング	FM TOWNS

ドラッケン登場！

今号の第１位と２位は光栄が独占。「提督の決断」と「黄金の羅針盤」です。一時期のような熱狙的なームは過ぎ去ったものの、それでも良質なシミュレーションゲームは受け入れられるパソコン業界。その中でも光栄の作品は他を寄せつけるい人気を誇っています。

４位は注目の「ドラッケン」。全く新しいタイプのRPGとして話題を集めています。PC98などのパソコンにも移植されるそうなので楽しみなところ。

—今号の注目ソフト—



←シムシティは、プレイヤーが市長となり、都市を発展させてゆくゲーム

６位の「シムシティ」は都市建設という新しいタイプのシミュレーションゲームです。スーパーファミコン版の発売も４月２日に決定し、ますます注目されることになりそうですね。

アーケード人気ゲーム
ARCADE GAMES TOP 10

12月15日発売ゲームマシンより

テーブルゲーム

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	—	ジョイジョイキッド	SNK	ブロックパズル。気球を助けてクリア
2	—	USネイビー	カプコン	横スクロールの２人同時シューティング
3	1	雷電	セイブ／テクモ	派手な縦スクロールシューティング
4	—	サイバーリップ	SNK	横スクロールアクション。舞台は近未来
5	—	ザ・スーパースパイ	SNK	３D格闘アクション。数種類の武器を扱う

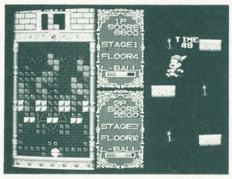
体感ゲーム（アップライト／コックピット）型

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	ファイナルラップ２	ナムコ	新コースを加えたグレードアップ版
2	—	スペースガン	タイトー	エイリアン射撃ゲーム。バックペダル有
3	—	シスコヒート	ジャレコ	「ビッグラン」に続くドライブゲーム
4	4	ハードドライビング	ナムコ	３Dポリゴン使用のリアルレースゲーム
5	3	GPライダー	セガ	通信機能付きのバイクレースゲーム

ネオジオ作品充実

今年初旬に発表され、その画期的なソフト交換システムで瞬く間に国内のゲームセンターに広がったSNK社の『ネオジオ』。ソフトの新インナップも新作が１～２か月で発売されるなど充実しており、のこすはヒット作品の登場のみと言われていたところ、発売から半年少しが経った今月のチャートでいきなり新作が三本もランクイン。一気にネオジオパワーの爆発と言った感じです。１位にランクしているのが最新作のジョイジョイキッド。テトリスタイプのパズルで幅広く受け票を延ばしたようです。

—今号の注目ソフト—



←テトリスタイプのブロックパズルに、もう一アクションが加わる

今月チャートにいきなり三本のソフトを送り込んできた『ネオ・ジオ』。今後はサードパーティの参加等で制作ラインを強化、１～２月に一本ペースで新作をリリースし続けていくとの事。アクションの『ラギ』やシューティングの『ASOII』が前評判高く期待大。

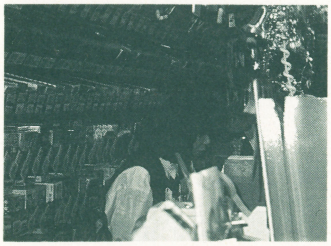
ディスカウントショップ売れ筋ソフト
DISCOUNT SHOP TOP 10

今号の調査協力店：カメラのさくらや新宿大通り店

順位	タイトル	機種	メーカー	標準価格	ディスカウント価格
1	スーパーマリオワールド	SFC	任天堂	¥8000	¥6990
2	ポピュラス	SFC	イマジニア	¥8800	¥7920
3	Dr.マリオ	FC	任天堂	¥4900	¥3430
4	ドラゴンボールZ	FC	バンダイ	¥7800	¥7000
5	F1-サーカス	PC	日本物産	¥6900	¥4680
6	パロディウスだ！	FC	コナミ	¥5800	¥3940
7	テトリス	FC	BPS	¥4900	¥3430
8	ぼくドラキュラくん	FC	コナミ	¥5800	¥3940
9	SAGA II	GB	スクウェア	¥4800	¥4190
10	スーパーモナコGP	MD	セガ	¥6000	¥4070

充実した品揃え

12月後半の取材だったので、あまりにも多くのお客さんでにぎわっていたカメラのさくらや新宿大通り店。スーパーファミコン発売から１ヶ月たったものの、他の多くのお店同様に本体売り切れ状態が続く。が、他のソフトは、今まで通りに順調に動いている。右の表に収まりきれないほど多くのソフトが、表内の作品群並みのレベルで売れ続けているとのことだった。



↑新宿東口、新宿通りを四谷方面に向かって数分歩いたところに位置する。通りに面した一角でもソフトを扱うが、なんと言っても地下のゲーム売り場が充実している

NeWS FILe vol.2

スーパーファミコンの発売、セガゲーム図書館のスタート……
'90年末のニュースは、なにかの始まりを予感させた。
'91年は、新しいTVゲーム時代、最初の1年となるのだろうか!?

ビクター音楽産業、ルーカスアーツ・エンターティメントと業務提携

●提携第1作はファミコン版「スター・ウォーズ」、第2作は「帝国の逆襲」。スーパーファミコンへは第3作から対応

'90年11月、CD－ROMマガジン「デジタルボックス」やファミコン版「イース」「イースII」でおなじみのビクター音楽産業(株)が、ルーカスアーツ・エンターティメント・カンパニー（以下ＬＥＣ）とファミコン及びスーパーファミコン用のゲームソフトの企画、開発、マーケティング、販売に関する業務提携を結んだ。

業務提携の内容はファミコン（アメリカ仕様ＮＥＳ）及びスーパーファミコン対応のゲームソフトの企画、制作とアメリカ市場のマーケティングをＬＥＣが担当。販売、日本を含むアジア地区のマーケティングをビクター音楽産業が担当するというもの。

また、今後開発されるファミコン、スーパーファミコン用ゲームソフトの作品内容によってはパソコン、その他のゲームソフトとしてビクター音楽産業から発売されることになる。

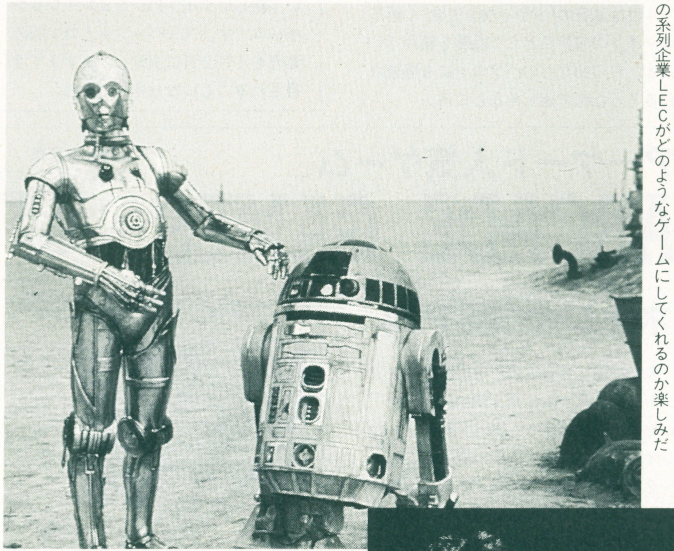
これまでも、海外のパソコン用、テレビゲーム用ソフトを移植する、あるいは海外のキャラクターを使用してゲームを作成するというレベルで海外企業と業務提携するということはあったが、今回のように完全に対等の立場にたってのジョイント・ビジネスは、日本のゲームソフトメーカーとしては初めてのこと。また、パートナーとなるＬＥＣは「ハビタット」「ルーム」など非常にユニークでクオリティーの高い作品を開発しているソフトメーカーだけに注目を集めている。

業務提携、第１作となるのはファミコン版「スター・ウォーズ」で、６月の発売が予定されている。第２作「帝国の逆襲」も本年中の発売を予定。スーパーファミコン対応ゲームソフトの発売は来年の第３作からということになる。その後は年２作のペースで作品をリリースしていく計画。

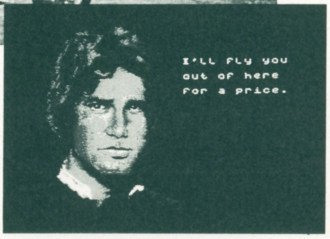
作品の内容については「スター・ウォーズ」３部作のほか、ルーカスフィルム・ゲームのパソコン用ゲームソフトの移植、今後開発を進めるファミコン、スーパーファミコン専用のオリジナルゲームソフトを予定している。

最初の作品となる「スター・ウォーズ」は映画「スター・ウォーズ」の第１作に基きＬＥＣで新たに企画されたもので、以前ファミコン用ソフトとして発売された同タイトルの作品とはまったく異なった内容になる。実際のプレイはできなかったが、ビクター音楽産業からの資料によれば、アクション、シューティング、アドベンチャー等の要素が取り入れ、映画的にストーリーを見せながらゲームとして十分にプレーヤーを楽しませることのできる、シネマトリック・アクション・アドベンチャーと呼べるようなソフトと説明されている。

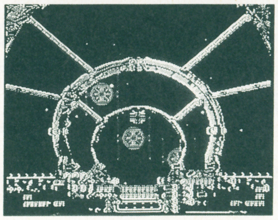
ともかく、ルーカスフィルム社直系のＬＥＣならではのゲームを、パソコンソフトで定評のある映画的手法やグラフィック処理技術を活用したゲーム、日本のソフトメーカーとはひと味違ったゲームを見せてくれそうだ。特に、スーパーファミコン対応の作品で、どんなシステム、グラフィック、そしてゲームワールドを披露してくれるのか期待したい。



←あの「スター・ウォーズ」三部作がゲーム化される。ルーカスフィルムの系列企業ＬＥＣがどのようなゲームにしてくれるのか楽しみだ



→ゲーム中には、こんなビジュアルシーンも登場する。日本製のソフトは一味違ったグラフィック



←宇宙船のコクピットからの3Dシーンもある

→今回の契約はファミコン、スーパーファミコン用ソフトに関するものだが、他のハードに関する協力関係も今後深めていくとのこと

参考データ

ＬＥＣは映画「スター・ウォーズ」「インディー・ジョーンズ」シリーズなどで有名なルーカスフィルム社の関連会社。ニューメディア関連の事業を担当し、ルーカスフィルム・ラーニングのブランドで教育、ビジネス分野のソフト開発を、ルーカスフィルム・ゲームスのブランドでパソコン用ゲームソフトの開発を行っている。

©1990 LUCASARTS ENT. CO.

スーパーファミコンの現状を調査

●ハード、ソフト、そしてハード内蔵型テレビに関する現状は？

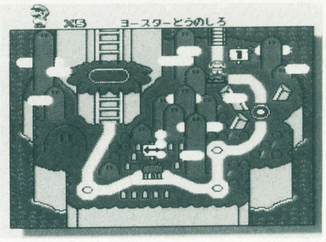
スーパーファミコンが登場してから約１ヶ月が過ぎた。発売当日こそ何の混乱もなかったが、しばらく時間が過ぎてからの状況はどうなっているのか、小売店の状況を調べてみた。

話を聞いた全店に共通して言えることは、スーパーファミコン本体の在庫が皆無だということ。今までは予約制によって販売していた百貨店でも、次回の入荷がいつになるかわからないため、ほぼ全店が予約の受け付けを停止。今後は予約制を敷く店は減り、店頭販売を行う店が大半となる。

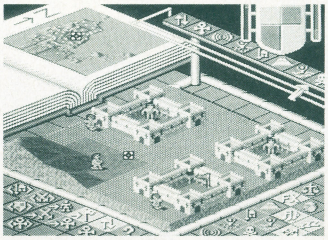
スーパーファミコンの品不足を埋めるかとも思われたスーパーファミコン内蔵テレビは、売れ行きがあまり良くないようだ。スーパーファミコンを遊ぶために、10万円を越すこちらの製品を買う人はさすがに少数派のようだ。ただし、大量に生産されているわけではないので、今後とも確実に購入できるとは限らない。

一方、ソフトに関してだが、ハード１台につき平均1.5－２本ほどの売り上げがある。１人で複数のソフトを購入する人も多く、良好な売り上げ状況であるといえる。ただし、ここにきて購入しやすいものと、しにくいものとの差が出始めているようだ。ハードと同数が出荷されている「スーパーマリオワールド」は、店によっては本体と同時でないと販売しないところもあり、単体での購入するのは困難である。また、初回出荷が少なかった「ポピュラス」は発売日にほぼ完売。12月18日現在では最も購入困難なソフトになっている。その他のソフトに関しては、品切れのような状況はないようだ。しかし、ハード本体が月産30万ペースで生産されていることを考慮すると、良質なソフトの売れ行きはなかなか落ちず、一時的な品切れ状態が今後あるかもしれないと予想される。

このように、現状では特に大きな混乱は起きておらず、ただ慢性的にハードが不足しているだけのようだ。今年４月には月産台数が30万台になるとはいえ、当分は品薄の状態が続きそうである。



↑入手がかなり困難と言われる「ポピュラス」



↑こちらはハードと同時でないと入手困難だ

ミスCD-ROM²発表会レポート

●ニューメディア時代の新型オーディションを経たアイドルが誕生

昨年12月３日、ミスCD－ROMとして、１人のアイドルが誕生した。彼女はハドソンから発売されたＰＣエンジンCD－ROM用ソフト「みつばち学園」に登場した20人の中から、ユーザーの人気投票によって選ばれた。同ソフトはハガキが添付してあり、それによる投票でミスCD－ROM²が決定するという、史上初のユーザー参加型のオーディションソフトである。投票の結果、見事ミスＣＤ－ＲＯＭに輝いたのは井上麻美（いのうえ　まみ）ちゃん。レコードデビューも決定し、アイドルへの第１歩を踏み出すことになった。ニューメディア時代に相応しアイドルの誕生と言えるだろう。

今までゲームやデータベースとして使用されていたCD－ROMだが、ユーザー参加が可能なことを利用したこのソフトの存在は、CD－ROMの新しい可能性の１つとして注目したい。

↑彼女はこれからアイドルの道を歩き始める

「電脳遊園地」東京ドームで開催

●家庭用ゲームでの登場が期待されるゲームソフトも多々展示

↑会場はゲームファンの人達で賑わっていた

昨年12月15～17日にかけて、富士通主催によるパソコンソフト展示会「電脳遊園地」が東京ドームで開催された。グランドを埋め尽くす会場の全体の４分の１を占めていたホビー関連のエリアでは、グラフィックツールや音楽ソフト、そしてゲームソフトが数多く展示され、活況を呈していた。

ゲームソフトに関しては、繊細なグラフィックを生かした、独特の雰囲気を持つゲームが目立った。以前はパソコンユーザー以外には遠い存在だったこれらのゲームだが、「マンホール」や「ルーム」のように家庭用ゲームへの移植が決定したものもあり、パソコンと家庭用ゲームの距離が近付いていることを実感させられる。家庭用ゲーム機も16ビットの時代に突入しており、パソコンでしか遊べなかったゲームが次々に家庭用ゲーム機で登場する時代が、到来しつつあるようだ。

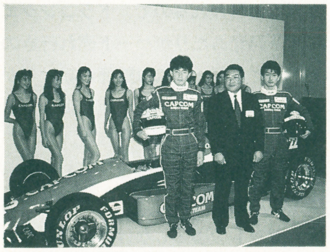
カプコンチーム、F3000に参戦

●全日本Ｆ3000、Ｆ３両選手権にフルエントリー決定

モータースポーツ競技のスポンサーとなるゲーム関連企業が増えているが、昨年、全日本Ｆ３選手権に参戦して好成績をおさめたカプコンレーシングチームの'91年度チーム体制が他に先駆けて発表された。

ドライバーは昨年同様、和田　久選手と石川　朗選手の２名。和田選手は今年度からステップアップし、国内最高峰の全日本Ｆ３０００選手権シリーズに、石川選手も全日本Ｆ３選手権にフルエントリーすることになった。

カプコン同様、積極的にレース活動を行っているＮＣＳ（メサイヤ）、二輪で鈴鹿８耐などＴＴＦ１に参戦したアイレムの両チームとも、詳細な活動スケジュールは未定ながら今年度も引き続きレース活動を行う予定とのこと。ゲーム画面でおなじみのキャラやロゴが今年もサーキットを疾走することになりそうだ。



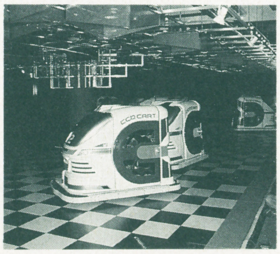
↑レーシングスーツは青色の地に黄色のロゴ

ハイテク遊園地、後楽園に登場

●ＴＶゲームと遊圏地の魅力が融合した新型アミューズメント施設

体感ゲームを発展させたハイテク娯楽機器を設置する、新しい形のアミューズメント施設が後楽園遊園地内にオープンした。メインとなるのはセガ・エンタープライゼスの開発によるＲ－３６０、ＣＣＤカート、サイバードームの３機種。Ｒ－３６０は、全方向に回転可能なコクピット型の体感ゲーム。ＣＣＤカートは、搭載されたカメラから写し出された風景を見て、フィールド上のドットを奪い合うカートゲーム。サイバードームは、１０００インチモニター３台に出現する敵を撃退するシューティングゲーム。どれもがモニターを使用していながら、ＴＶゲームの枠を大きく越えた娯楽機器だ。

これらが設置されたアミューズメント施設の登場により、遊園地とゲームセンターの魅力が合体した、新しいエンターティメントの形が見えてきた。



←３機種の内の一つ。「ＣＣＤカート」。２人乗車も可。１回500円

◆特集◆ 1990年 TVゲーム業界をふりかえる

TVゲーム10大ニュ

社会的にも世界的にも様々な話題をふりまきながら過ぎていった1990年。ゲーム界においても激震を起こし、21世紀に向かっていよいよ世紀末がスタートした。そこで90年ゲーム界を振り返ってみると……。

I 本命、スーパーファミコン始動開始

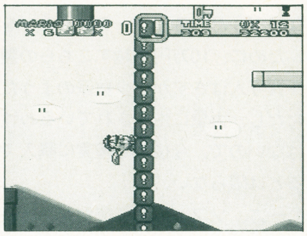
ついに登場したスーパーファミコンは、いったいゲームシーンにどんなインパクトを与えるのだろう!?

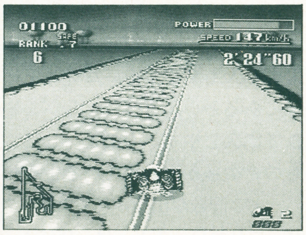
HIPPON SUPER! 編集部が選ぶ1990年度ＴＶゲーム10大ニュースのトップは、やっぱりというか当然というか、「スーパーファミコン」に決定した。

思えば昨年11月21日、88年11月にスーパーファミコンの仕様が任天堂から発表されてから２年の歳月をかけてやっと発売にこぎつけたのであった。

この間、スーパーファミコンに関して様々な情報が飛び交い、噂が噂を呼んで、情報が一人歩きを始めてもいた。

本誌（旧ファミコン必勝本）の昨年のNEWS欄を見ても、「謎・謎・謎の新技術『Ｑサウンド』」(VOL. 4)、「スーパーファミコン、今秋にむけて本格開始か？」(VOL. 11)、「スーパーファミコン、11月21日発売、¥25000（税込）に決定」(VOL. 14)、「発表１ヵ月、スーパーファミコン、ユーザー意識調査報告」（VOL. 16.17)、「特集ファミリーコンピュータ、ゲームボーイソフト展示会・スーパーファミコン発表会」（VOL.18.19）と、スーパーファミコン関係の記事がトップ報道され、スーパーファミコンに対する関心の高さがうかがわれた。この他にも各専門誌でスーパーファミコン関連の特集企画が何度となく組まれ、フィーバー状態が続いていたのである。年間10大ニュースでも文句なくトップとなるのもうなずける。





←↑スーパーファミコン本体、同時に発売された「スーパーマリオワールド」と「F-ＺＥＲＯ」。両タイトルともハードの性能を生かした高品質ソフト。本体と同時に２タイトルとも購入するユーザーも多い

発売当日は、テレビ、新聞も加わり取材合戦も加熱。しかし、一部で予想されていたパニックは、予約販売が敢行された結果かほとんどなく、店には買う人より取材関係者のほうが多いという皮肉な光景も見られた。

↑心配された店頭での混乱は見られなかったが…

こうして待望されたスーパーファミコンはその一歩を踏み出し、停滞が叫ばれていたゲーム界に新風を吹き込むことになった。ハード同様、ゲームのレベルも高品質なものへステップアップするものと期待したいところだ。

さて、スーパーファミコンの発売は、メガ・ドライブ、ＰＣエンジンに与えた衝撃も大きく、熾烈なサバイバルゲームが展開されることにもなった。

今年は、スーパーファミコン用ソフトがサードパーティから続々と発売されることを考えると、任天堂が予想している300万台達成は確実だろう。任天堂は「質の高いソフトを少数出したほうがいい」(山内社長）という方針を崩さないと思われるので、ドラゴンクエストＶ発売あたりがハード売れ行きのピークとなり、それ以降売れ続けるかどうか、各ソフト会社の第２弾ソフト次第ということになりそうだ。

迎えうつ先行２機種は、厳しい戦いが予想される。特に16ビット機で、当面カセットで勝負しなければいけないメガ・ドライブの戦略が注目されるところだ。また、ＰＣエンジンはCD-ROMおよびＰＣエンジンＧＴなどファミリーあげてスーパーファミコンとの差別化で対抗し活路を見出すはず。さらに、1500万台を誇るファミコンに今年どのくらいソフトが提供されるのか、そしてどのような形で生き残るのか、否かも気懸かりなところではある。

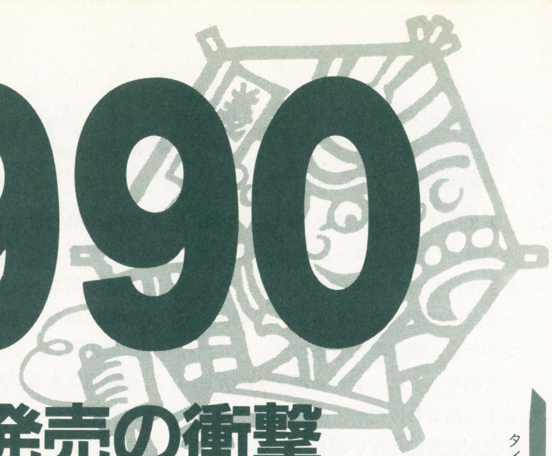
こんな期待と不安を内包しながら、今年、ゲームシーンはスーパーな時代に突入する。

DATA COLUMN

品不足状態の続く、スーパーファミコン。現在の月産30万台体制から生産力増強を望む声も高いが、月産40万台体制となるのが３月、50万台体制になるのは４月から。８月から80万台体制に移行するというが、これは９月以降のアメリカ市場向けも含めた数字。当分、品不足状態は続きそう。

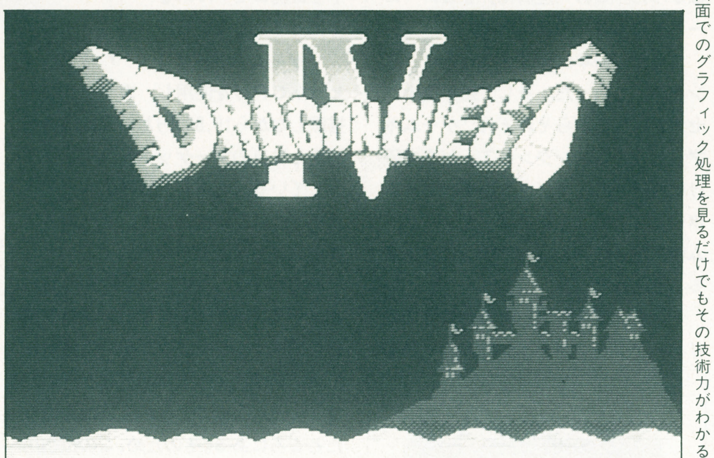
NES、2749万台（'90年11月時点）の実績を持つアメリカ市場でスーパーファミコンがどのように受け入れられるかも興味深い。

ース1990



Ⅱ ドラクエⅣ発売の衝撃

ドラゴンクエストⅣの発売はゲーム界を飛び出し社会現象にまで昇華した



タイトル画面でのグラフィック処理を見るだけでもその技術力がわかる→

じゃ～ん、第2位は「ドラゴンクエストⅣ」。2位にするのがもったいないくらい今年、ドラクエⅣはいろいろな話題をふりまいてくれた。

「90年春はファミコンＲＰＧ史最初で最後の蜜月だった!?」これは、昨年のファミコン必勝本VOL. 13「ＲＰＧの総決算」という特集企画の記事中の見出しである。この企画は昨年春に発売された４本のＲＰＧをさまざまな角度から考察したものであるが、この企画のトップに紹介されているのが「ドラゴンクエストⅣ」であった。

２月10日、ドラクエⅣの発売日前日はディスカウントショップやおもちゃ屋の前には長蛇の列が生まれ、発売日当日のフィーバーぶりやその後に生じたドラクエがらみの刑事事件によって、「ドラクエ現象」は「社会現象」として報道されることになった。

必勝本でもVOL. 6で「ブーム再び。クローズアップされた『ドラクエ犯罪』」としてNEWS欄トップで報道した。

しかし、一部マスコミでは〝ドラクエ＝社会悪〟という見方をするところがあったのは残念。事件が起こったのはゲームを取りまく環境に問題があるわけで、ドラクエを社会悪に転化するのは無知と偏見の賜物というべきであろう。逆にドラクエがゲームシーンに残した功績は大であることはまぎれもない事実である。ドラクエはファミコンでのＲＰＧの地位を決定づけ、現在のＲＰＧの指針となり、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳと進化のたびに新しいシステムを導入しＲＰＧの発展に寄与しているのである。

「ドラゴンクエストⅣ」でもシナリオや戦闘システムに新機軸を導入し、ユーザーにアピールした。

ファミコンＲＰＧはドラクエとともに発展し、「ドラクエタイプ」ＲＰＧが大挙して市場に出回り、一大ブームを作り上げたのである。しかし、このブームも昨年のドラクエⅣ発売後、急速に翳りを見せ始めている。

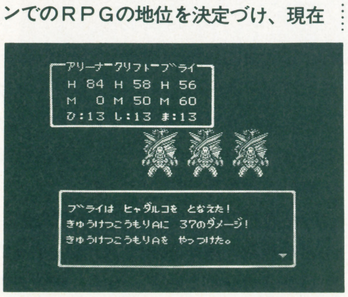
「ＲＰＧの総決算」で紹介されているＲＰＧ（ドラクエⅣ、ウィザードリィⅢ、女神転生Ⅱ、ファイナルファンタジーⅢ）が発売されて以降、話題となるＲＰＧがほとんどないのである。

その原因を分析してみると、主因としてユーザーを満足させられるだけのソフトが出てこないことがあげられる。言い方を変えれば、ユーザーのＲＰＧに対する目が肥えてきたわけだ。

開発側は今後、「ドラクエ」タイプゲームといわれる類似ソフトではなく、最大限の創造力と開発力を発揮したオリジナリティーに溢れたゲーム開発が要求されることになる。つまり、開発者のひいてはソフト会社の資質が問われるようになっていく。

こうしたブームの翳りの中で試行錯誤しつつ生まれ、ユーザーからも注目されているソフトも出始めている、例えば「SaGa」シリーズのように。が、こうした動きはまだわずかである。

かつて「ドラゴンクエスト」で作り上げたＲＰＧブームを「ドラゴンクエストⅣ」は萎縮させてしまったのかもしれない。しかし、これはＲＰＧがレベルアップするための１つのステップであり、今年はレベルアップしたＲＰＧブーム元年であってほしいと思う。



↑戦闘には、今回からAIシステムが導入された

PERSONAL COMMENT

ファミコンＲＰＧの最強タイトル、ドラゴンクエストシリーズは'86年に発売された「ドラゴンクエスト」始まる。その後、'87年「ドラゴンクエストⅡ」'88年「ドラゴンクエストⅢ」'90年「ドラゴンクエストⅣ」とシリーズを重ね、ＲＰＧのスタンダードとしてその地位を不動のものとした。人気だけでなく、販売実績も驚異的で、それぞれ125万本、250万本、350万本、300万本('90年12月時点）のセールスを上げている。

CALENDER 1990 of TV GAME WORLD

1月 ●JUNUARY

静かな90年の幕開け

ファミコン界の最強タイトル「ドラゴンクエストⅣ」の発売を翌月に控え、発売タイトルは僅かに14本。メーカー、ユーザーとも、静かに「ドザゴンクエストⅣ」の発売を待った。

アメリカ、ラスベガスで開催されたCESにおいてPCエンジンGTの試作機が非公式ながら初登場。

SNK、レンタル用ゲームマシンNEO・GEOを発表。

主な発売タイトル、FC…「がんばれゴエモン外伝」「アドベンチャーズオブロロ」PC…「タイトーチェイスH.Q」MD…「ズーム」「史上最大の倉庫番」GB…「ソーラーストライカー」

2月 ●FEBRUARY

ドラゴンクエストⅣ発売

ユーザー、メーカー、マスコミ関係…各方面の注目を一身に集めて「ドラゴンクエストⅣ」が発売。

業務用マシンの新製品展示会アミューズメント・エキスポが幕張メッセで開催。

主な発売タイトル、FC…「ドラゴンクエストⅣ」「スーパーゴンドラ」「信長の野望・戦国群勇伝」PC…「ブロディア」「北斗星の女」MD…「ソーサリアン」GB…「オセロ」「ネメシス」「対局連珠」

3月 ●MARCH

ゲームセミナー開催

任天堂・電通による第１回ゲームセミナーが開催された。メーカーサイドからのゲームクリエイター養成の動きが積極化

主な発売タイトル、FC…「ウィザードリィⅢ」「摩陀羅」「魔神英雄伝ワタル・外伝」「サンサーラナーガ」「井崎脩五郎の競馬必勝学」PC…「謎のマスカレード」「スーパーダライアス」「源平討魔伝」MD…「スーパーリアルバスケットボール」「アフターバーナーII」GB…「クォース」

4月 ●APRIL

NEO・GEO発売

NEO・GEO本体とソフトのレンタル開始。業務用マシンMVS（マルチビデオシステム）とレンタル・一般販売両用マシンNEO・GEOを連動させるSNKの構想が関係者の注目を集める。

セガ、ポータブル液晶ゲーム「ゲームギア」を発表。

国際花と緑の博覧会開幕、アミューズメントゾーンにナムコが360°CG映像の体感シューティングなどを出展。

主な発売タイトル、FC…「ファイナルファンタジーIII」「デジタルデビルストーリー女神転生II」「ファイアーエムブレム」PC…「スプラッターハウス」「魔動王グランゾート」「スーパー大戦略」「バルンバ」MD…「ファンタシースターIII」「TELTELまあじゃん」GB…「クイックス」「ブロディア」

5月 ●MAY

主な発売タイトル、FC…「イースII」「熱血高校ドッジボール部サッカー編」「キャッスルクエスト」PC…「マニアックプロレス」MD…「DJボーイ」GB…「レッドアリーマ魔界村外伝」

6月 ●JUNE

東京おもちゃショー開催

幕張メッセで東京おもちゃショー開催。セガから「ゲームギア」、NECホームエレクトロニクスからは「PCエンジンGT」を出展。
任天堂からスーパーファミコンの発売日、価格が正式発表。
主な発売タイトル、FC…「ナイトムーブ」「水滸伝・天命の誓い」PC…「うる星やつら」「CD-ROMマガジン・ウルトラボックス」「ゼビウス・ファードラウト伝説」MD…「サンダーフォースIII」「大旋風」「コラムス」GB…「コスモタンク」「カードゲーム」

7月 ●JULY

ファミコン必勝本通巻100号

1986年3月に創刊した本誌（ファミコン必勝本）が通巻100号をむかえる。
主な発売タイトル、FC…「Dr.マリオ」「キャプテン翼2」「ハットリス」PC…「デビルクラッシュ」「スーパースターソルジャー」「超絶倫人ベラボーマン」「大魔界村」MD…「フェリオス」GB…「Dr.マリオ」

8月 ●AUGUST

初心会に200タイトル

初心会主催によるファミコン・ゲームボーイソフト展示会が催される。出展タイトルは210タイトル以上、スーパーファミコン本体とソフトも初めて一般公開。
主な発売タイトル、FC…「忍者らホイ！」「川のぬし釣り」PC…「ワルキューレの伝説」「クラックス」「ラストハルマゲドン」MD…「スーパーモナコGP」「マイケルジャクソンズムーンウォーカー」GB…「T.M.N.T」「パワーミッション」「ボンバーボーイ」

III ポータブルゲーム機がカラー化

ポータブル機が相次いでカラー液晶搭載で発売されこちらもサバイバル競争に突入

第3位は「カラー液晶ポータブル機の登場」だ。90年はスーパーファミコンが主役になってしまったために、ちょっと脇役に回った感もあるが、ポータブルゲーム機の年でもあった。

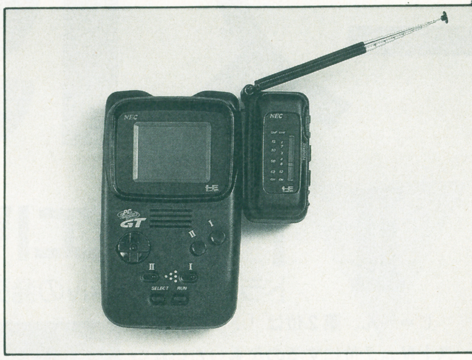
そのルーツは、ゲームボーイの大ヒットにあるわけだが、ゲームボーイとの差別化を図らない限り他のポータブル機は商品として生き残ることはできなかった。この「差別化」を各メーカーともにカラー液晶に求めた。

こうして89年に発売されたのが「リンクス」であった。そして90年後半、セガとNECからそれぞれ「ゲームギア」と「PCエンジンGT」が立て続けに発売され、モノクロ画面のゲームボーイも含め、今年はポータブルゲーム機市場も熾烈なシェア争いに突入することになった。

とりあえず今年は300万台普及のガリバー「ゲームボーイ」にカラー液晶3機種が挑むというスタイルとなるが、それぞれの戦略コンセプトが明確に異なっている点が興味深い。

↑セガの「ゲームギア」￥19800（本体・税抜き）

先駆者である「リンクス」はハードの高性能さと、アタリオリジナルで育てられたソフトを武器にセールスを伸ばそうとしている。


↑「PCエンジンGT」￥44800（本体・税抜き）

「ゲームギア」は8ビットCPUを使用し、カラー液晶を搭載しながら19,800円という低価格を設定し独自のマーケットを形成しようとしている。ただし、同社のメガ・ドライブとは互換性はなく、ゲームギア専用ソフトが必要となる。

「PCエンジンGT」の最大のセールスポイントは、PCエンジンコア構想を構成するポータブル機と位置付け、「コアグラフィックス」用のゲームソフト（Hu-CARD）との互換性を保ったところにある。そのため、この機種用に新たなソフト開発をする必要がなく、ハードを買えば手持ちのHu-CARDですぐにプレイできる点にある。しかし、そのため高品質のカラー液晶と「コアグラフィックス」と同性能のCPUを使用した「GT」は本体価格が44,800円と高価なものとなった。

このように違ったコンセプトによって発売されたカラー3機種が、あえてカラー化を見送った「ゲームボーイ」にどのような戦いを挑むか注目される。

DATA COLUME

「ゲームギア」「PCエンジンGT」に一昨年発売された「リンクス」、合わせて3機種になったカラー液晶ポータブルゲーム機、ハード性能では任天堂「ゲームボーイ」に優るものの、普及という点ではまだ時間がかかりそう。'90年12月時点で30万台の「ゲームギア」、4万台の「リンクス」、今年3月までに12万台を予定する「PCエンジンGT」。全てを合わせても「ゲームボーイ」400万台の数字には遠く及ばないのが現状。

IV 90年は通信時代の夜明けだった

ファミコン、メガ・ドライブ、PCエンジンがそれぞれの個性豊かな通信を模索！

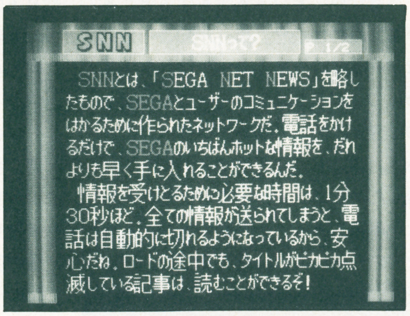
90年、ゲーム界で話題となったものの1つに"通信"があった。

すでにファミコンを利用した株式運用やメガ・ドライブ利用によるホームバンキングなどビジネスでは通信機能を利用したゲーム機の利用が行われているが、90年末になってゲーム界でも通信が利用されることになった。

その1つが90年11月3日にスタートした「セガ・ゲーム図書館」だ。これはメガ・ドライブ用のゲームをダウンロードサービス（全国10ヵ所に設置されたホストコンピュータから電話回線を通じてゲームをユーザーに供給するサービス）を行うもの。会員制で、月1～2本のソフトが供給される。

↑通信の将来に期待は大きい。

また、任天堂は「スーパーマリオクラブ」を発足し、ファミコン通信を利用し、任天堂の発売するハードやそれを利用したソフトの情報や評価を有料で提供する。対象は流通関係者向けだが、今年には一般ユーザーにも開放される可能性もあるという。



←セガネットニュースでは最新のソフト情報が提供されている。

PCエンジンでも今年通信ブースタとソフトを発売する（時期未定）。この特徴は参加者がPC-VANに加入することだ。この中に「PCエンジンクラブ」というPCエンジンユーザー向けのシグが設置され、パソコン通信と同等の汎用性を目指している。

三者三様の展開を見せる通信だが、近い将来「通信の時代」が到来するのは時代の必然である。今年、時代の先取りをするのはどの機種だろうか。

V 新風NEO・GEO吹く
業務用と家庭用を融合しレンタルシステムをもたらす

90年はハードの当たり年であったが、中でも異色だったのがSNKが発表した「NEO・GEO」システムの登場であった。ゲームセンターのゲームをそのまま家庭へという斬新な発想から生れた同システムは、業務用と家庭用ゲームの境界線を取り払ってしまったといっていい。

↑通信販売で購入することもできる￥58000(税抜き)

「NEO・GEO」システムは、当初レンタルビデオ店やゲームセンターでのレンタルのみでスタートし、やがてユーザーの要望により販売も始めた。業務用機「MVS(マルチビデオシステム)」と共通のメモリーカードで相互の内容を保存、移動してのプレイが可能である。

時代を反映したといってもいい「NEO・GEO」レンタルシステムは今年、家庭用、ポータブルに次いで第3のゲーム機として存続するかどうか勝負の年となるだろう。

VI ゲーム開発は教育の時代に
養成機関が次々に開設される

90年はゲーム界に様々な新風が吹いたが、ゲームクリエイタースクールの設立もその1つといえる。いわゆるプログラマー養成学校ではなく、あくまでゲームクリエイターを養成することを狙いとしている点が新しい。

ここ1〜2年の間に動き出したゲームクリエイター養成には、次の3つのパターンがあった。ソフト会社が学校を設立するパターン(ヒューマン・クリエイティブ・スクール)、既存の専門学校内にコースが設置される場合(代々木アニメーション学院)、ゲームセミナー形式(任天堂・電通共同)。

今後もこうした養成学校設立の動きがあり、今年に入って様々な形でゲームクリエイター養成機関が新設される構想がすでに何件も発表されている。

こうした中、ヒューマン・クリエイティブ・スクールは今年3月に1期生達を社会に送り出す。彼らの社会での活躍次第で、さらに新しいスクール化に拍車をかけることになるかもしれない。

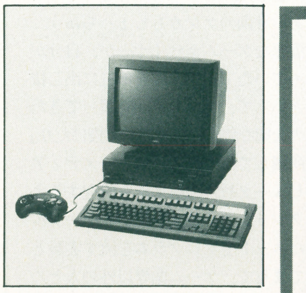
←整然とモニター、キーボードが並ぶ

VII 新趣向パソコン発表される
メガ・ドライブ+IBM-PC=テラドライブ

90年セガは、今春IBM-PCとメガ・ドライブの合体マシンというガンダムのようなパソコン「テラドライブ(仮称)」を発売すると発表し世間をあっと言わせた。

どこが「あっ」というのかというとメガ・ドライブに使用されているCPU68000とIBM-PCに採用されている80286が1つのマシン内にインプットされてしまった点。プレイする側からすれば、メガ・ドライブのゲームもIBM-PCのビジネスからホビーまでの多彩なソフトもこれ1台でOKということになる。

ゲーム機もパソコンももともとはコンピュータであって兄弟みたいなもの。また通信など使用目的も多様化が進んでいる現在、こうした夢の合体機は時代のニーズに合ったものといえる。後はこれを生かすソフトウェア次第だ。



↑低価格で発売される予定

VIII ドラクエV正式発表される

昨年末に飛び込んできた「ドラゴンクエストV」情報。スーパーファミコンにグレードアップされて登場するということ以外、発売時期などまだ詳しい内容は公表されていないが、今後、スーパーファミコンの目玉となって報道されていくこと間違いなし。

主な制作スタッフは、シナリオ・堀井雄二、プログラム・中村光一、音楽・すぎやまこういち、キャラクターデザイン・鳥山明、プロデュース・千田幸信という不動の陣容。

発売日はまだ来年という説もあるけど、やっぱフィーバーするだろうね。

IX 第2回初心会開催される

「ファミリーコンピュータ・ゲームボーイソフト展示会&スーパーファミコン発表会」いわゆる初心会が8月28日、29日の両日開催された。90年度は数多くの展示会や発表会が開催されたが、その規模、参加ソフト会社数等においてゲーム界のイベントとしては最大級のものだった。今年はスーパーファミコンの発表会が加わり、イベントをさらに盛り上げることになった。その際任天堂の山内社長の講演も行われ、スーパーファミコン戦略が語られた。

X ハードメーカー海外へ進出

90年はハードの海外進出の年でもあった。ニンテンドーがアメリカで爆発的売れ行きを示しているのは周知の通りであるが、2月27日には西ドイツ(当時)フランクフルトにヨーロッパ拠点として「ニンテンドー・オブ・ヨーロッパ」(欧州任天堂)を設立した。

一方「PCエンジンシャトル」(NEC)と「メガ・ドライブ」(セガ)は相次いで韓国ゲーム市場に参入し、ゲーム機もいよいよインターナショナルな時代を迎えることになった。

9月 ●SEPTEMBER
CSG秋の新作発表会

流通対象のCSG新作発表会だが、今回は一般ユーザーにも開放。初心会に出展されていないPCエンジン、メガドライブの新作をはじめ、ファミコン、ゲームボーイの未発表タイトルも出展。

主な発売タイトル、FC…「宇宙警備隊」「ロックマン3」PC…「みつばち学園」「F1サーカス」「桃太郎活劇」MD…「ストライダー飛龍」「ヘルファイアー」GB…「対戦型ファミスタ」「サイドポケット」「F1ボーイ」

10月 ●OCTOBER
ゲームギア発売

セガ社のカラー液晶ポータブルゲーム機ゲームギア発売。

主な発売タイトル、FC…「ガンナック」「悪魔城スペシャルぼくドラキュラくん」「ドラゴンボールZ」PC…「サイバーナイト」「バットマン」MD…「バーニングフォース」GB…「レーダーミッション」「ツインビーだ!」GG…「コラムス」「スーパーモナコGP」

11月 ●NOVEMBER
スーパーファミコン発売

21日、次代を担う16ビットゲーム機スーパーファミコンが発売。

メガドライブユーザーを対象にした通信サービス、セガゲーム図書館がスタート。

主な発売タイトル、SFC…「F-ZERO」「スーパーマリオワールド」FC…「パロディウスだ!」「テクモボウル」PC…「J.B.ハロルドシリーズ #1殺人倶楽部」MD…「アイラブミッキーマウスふしぎのお城大冒険」GB…「F1レース」「パックマン」GG…「対戦麻雀・好牌」

12月 ●DECEMBER
スーパーマリオクラブ始動

ファミコン通信によってゲームソフト評価情報を提供する、スーパーマリオクラブがスタート。

PCエンジンGT発売。

主な発売タイトル、SFC…「ポピュラス」「パイロットウィングス」「グラディウスIII」「ファイナルファイト」FC…「SDガンダム ガチャポン戦士3」「ファミスタ'91」「T.M.N.T」PC…「ボンバーマン」「メルヘンメイズ」「桃太郎伝説II」MD…「ダライアスII」「スタークルーザー」GB…「モンスターメーカー」「SaGa2」「カプコンクイズ」GG…「ワンダーボーイ」

■編者の仕事場

「THEナムコブック」「ワルキューレストーリーブック」出版プロデューサー、粕川由紀さんは語る。

HIPPON SUPER!の読者に伝えたい、編集最前線のお話し

1960年東京都中野区出身。ナムコ開発企画課勤務を経て編集プロダクション(株)ヘッドルーム設立。『明解ナム語辞典』他編書多数。

遅筆で有名な成沢氏、熟考タイプのイラストレーター冨士氏のスケジュールを追いかけ、指示をとばす粕川さんの仕事場。現在進行中の2冊の単行本の〆切りが目前に迫まり、ナムコゲームの資料、素材があふれている。

ゲームの夢が紡がれる場所

「私とビデオゲームとの出会い、それはナムコの入社面接の時ですね。学生の頃から雑誌のライターやレポーター等のナンパなバイトやってたんで、〝普通のＯＬ〟に抵抗があったんです。で、いわゆるクリエイティブな仕事に就きたいなあ、と。ところが、その年はリクルーターにとっては空前の就職難。志望していた出版社や広告代理店にはあっけなく落とされてしまいまして、腐っていたところにゲーム好きの弟がナムコっていうメーカーが面白そうだから受けてみたら、と……。求人の内容を見てみると、男女を問わず企画募集。ゲームのことなんて何にも知らなかったんですが、ちょっと興味をそそられて、で、説明会に行ってみたらとんとん拍子で社長面接。『弊社のゲームをどう思うか？』という質問に、『パックマンは、色がいっぱいあって綺麗ですね』と間抜けなお返事。社長の失笑を買ってしまいましたが、幸か不幸か採用されてしまったんですね(笑)。で、入社してみたら、これがなかなか面白くて」

「当時遠藤さんなんかも在籍していたゲーム制作の現場は、非常にエキサイティングでインパクトが強かったですね。まだファミコンも登場していなかった頃ですから、アップルやコモドールの最新ゲームを皆でプレイして、ゾークやウィザードリィといったロジックなゲームにショックを受け、『こういうの日本でも作りたいね』と毎日騒いでいました。ゲームの内容をめぐってつかみあい寸前のケンカもしょっちゅう。日頃は温厚なゲームデザイナーが、自分があたためていたアイディアを他社に出し抜かれたといって、アメリカから買ってきたばかりの大切な剣のレプリカぶん投げたり」

「私が所属していたのは、ニューメディアやコンピュータ教育の将来性を研究するようなセクションで、ＣＡＴＶで光ケーブルを用いたネットでプログラムを流す実験とかやってまして、ゲーム業界以外の人との接触も多かったんです。ゲームメーカーの人間だと言えば、他のジャンルの人たちも必ず興味を持ってくれました。でも、その興味のあり方というのは多分に色物に対するそれであることも実感させられました。ニューメディアやコンピュータ業界全体の大きな流れのなかでは、所詮ゲームはまだまだ主流とはなり得ていない、と。そしてニューメディアといっても掛け声ばかりでなかなか具体的な形が見えてこないもどかしさもありました。この頃からですね、私がメディアの中でも最もリアリティのある出版というジャンルに惹かれ始めたのは」

「ナムコで出版やりたい。私は社内であれこれ動き回りました。そんなとき、ＮＧ(ナムコが発行するファンマガジン)の常連投稿者の西島くんが書き貯めた膨大な原稿を見せられたんです。直感でこれはいけると思いましたね。非常にマニアックであるけれども、一般人が読んでも理解できるギリギリのバランス感覚が、彼の文章には満ちていたんです。彼の原稿をどんな形で一冊の本にまとめるのか？　非常に個人的なゲームに対する熱い思いを、広く一般の人々にも興味を持ってもらう。そのためにまず考慮したのはデザイン的なクオリティです。デザイナーとの打ち合せをかさね、知恵をふり絞っているうちに、ふと思いついたのがゲームの基盤。その立体感、無機的な美しさ……これだ！　こうして出来たのが〝新明解ナム語辞典〟(ナムコ編集・日本ソフトバンク発行）です。これが出来上がった日は感無量で、撫でたり抱き締めたり、ほとんど私の人生は決まったって感じでしたね。編集ってやっぱり素敵な仕事だったんだ、と。おかげさまでこの本、内外の装丁デザインの賞もいただき、話題を集めました。そして、私自身にも大きな希望と勇気を与えてくれたのであります」

「本が作りたい一心で、独立して自分の事務所を構えました。それがこの場所です。ここで今進めているのは、出版プロデューサーとしてかかわっている２冊の単行本。〝THEナムコブック〟と〝ワルキューレストーリーブック〟。ナムコブックに関しては、成沢くんからこんな本を作りたいんだけど、と相談がありまして面白そうだったんで私がプロデュースを買って出ました。彼のゲームに対する主観的な想いと客観的な資料性のバランスをどうコーディネイトするかがポイント。全体的に細やかな作りで、ナムコファンに対する小さな仕掛けをいっぱい仕込んであります。冨士さんのワルキューレは、ゲームファンだけじゃなく美しいものが好きな全ての人に読んでもらえる本を、と思っています。彼の絵には設定画を超えたファンタジックな魅力があります。どんな人に買ってもらっても心が暖かくなるような、そんな演出を心がけました。今後のことですか？　個人的には、究極のＨソフトを作ってみたいなあ(笑)」

■ワルキューレストーリーブック

ゲームアートの傑作、冨士宏の描いたワルキューレシリーズのための設定イラストレーションを完全収録した１冊。
２月上旬発売・冨士宏著・定価1400円

■THEナムコブック

ナムコットブランドの名作ゲームの魅力をファイル。初めて公開される㊙資料、データから、評論、徹底解析まで。
２月上旬発売・成沢大輔著・定価2500円

JICC HIPPON SUPER! 編集部
〒102東京都千代田区麹町5-5-5

●ファミコン●PCエンジン●メガドライブゲームギア●ゲームボーイ●ネオジオ

●FAMI-COM.●PC ENGINE●MEGA DRIVE GAME GEAR●GAME BOY●NEO GEO●

新年あけましておめでとうございます。
一年の計は元旦にあり、の言葉が示すように、何事も始めが肝心。
今年買うソフトの初の1本は気に入ったものを選びぬきたい。
だから、1月発売ソフトを完全吟味したこのコーナーをどうぞ。

All games catalogue of this month
for hi-quality game life

今月発売ゲームを徹底レビュー

TV Game Broadway

●TVゲームブロードウェイ●

FC

33本もの作品が発売された先月からは考えられない。今月発売されるソフトは8本しかないのである。やっぱりスーパーファミコンの影響なのかなあ。このままだと毎月4ページ書くのが苦しいぞ（笑)。ゲームメーカーさん、ファミコンもよろしくね。

担当／手塚一郎

スーパーファミコンを無事に入手してひと安心。が、「スーパーマリオワールド」がサクッと終わってしまったので少々残念。仕方ないので「F－ZERO」のタイムアタックでもやろうとしたら、すでに友だちが最初のコースで2分を切っていた。神の領域である。もう追いつけない。今はもう「パイロットウィングス」だけが楽しみな毎日だ。

1月発売リスト

4日■じゅうべえくえすと／ナムコ／￥7800
■ペーパーボーイ／アルトロン／￥5500
5日■ワイワイワールド2 SOS!! パセリ城／コナミ／￥6500
25日■ドラドラドラ／ナツメ／￥5800
■ジャッキーチェン／ハドソン／￥5800
■夢ペンギン物語／コナミ／￥5800
■ソロモンの鍵(書き換え専用)／任天堂／￥500※
31日■ゴルフグランドスラム／ヘクト／￥9700

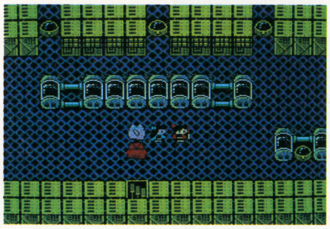
※印以外の価格はすべて税抜きです。

本数こそ少ないけれど、なかなか豊作なのだ

じゅうべえくえすと

ナムコ／1月4日発売／￥7800

●容量：4M＋64KRAM ●ジャンル：RPG ●ROM完成度：100% ●バックアップ：バッテリー ●プレイ方法：1P専用



1991年初頭を飾るのはナムコの「じゅうべえくえすと」だ（あ、「ペーパーボーイ」もそうか)。これは「貝獣物語」のスタッフによるRPGで、だからあの妙な味が新しい形で詰めこまれている。

基本的なゲーム進行は、いわゆる「ドラクエ」型。町で情報を集め、外でモンスターを倒してお金と経験を稼ぎ、レベルアップしたり、さらに強力な武器や防具を買い揃えて次の地を目指す。

この作品はストーリーに重きを置いている。が､「ファイナルファンタジー」ほどではない。ま、そんな感じ。シナリオは全部で10に分割されていて、それぞれの舞台となるマップもそれほど広くはないので、そういった意味では遊びやすいかもしれない(難易度は高いけれど)。

新しいシステムとして「助っ人」が導入されている。この「じゅうべえくえすと」は一般的なパーティプレイなのだが、そういったパーティを組む仲間以外にも同志がいるのである。これが「助っ人」。

助っ人は、わかりやすく書けばアイテムの一種。あるイベントをクリアすることによって主人公の同志となる。が、彼らは一緒に行動したり、戦闘に参加するのではなく、必要な場面になったら呼び出すというアイテム的な使われ方をするのだ。

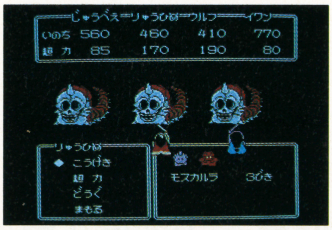
例を挙げよう。最初に助っ人となるのは「じろきち」。彼はRPGの職業でいうならば「盗賊」にあたる。主人公が初めて訪れた町や城から重要な秘密や宝物を探してくる「スパイ」や、宝箱に仕掛けられている罠を外す「ワナはずし」の能力を持っているのである。

例えば「カゴちゃん」。彼らは超特急便かご屋のチェーン店。安全迅速がモットーで、お金さえ払えば一度行ったことのある町ならば、どこへでも運んでくれる。

こんな感じだ。アイテム的と書いた理由もわかってもらえるだろう。

が、単に助っ人をアイテムの域にとどめていない点こそが「じゅうべえくえすと」の素晴らしい点なのだ。これについては今号の「ホットゲームレビュー」で書いたので、くわしくはそちらを読んでほしい。とにかく人間的に扱われるようにと、様々な工夫がなされているのである。だから、用もないのに呼んでみたりして……。

また、この助っ人が謎解きという部分に深く関わっている点も見逃せない。これはゲームの解法に関係してきてしまうので書かないけれど、なかなか新鮮で、楽しませてもらった。興味のある人は、どうぞ。



と、ここまで書いて気づいた。ホメてばかりじゃないか。不満だってあるのだよ。

一番の不満は、何といってもバランスの悪さ。「貝獣物語」もバランスが悪かったが、それに負けず劣らずこちらも悪い。町の外に出て最初の戦闘——これで負けてしまうことが多いのである。まさか「貝獣物語」からの伝統か、と思ってしまうほど。

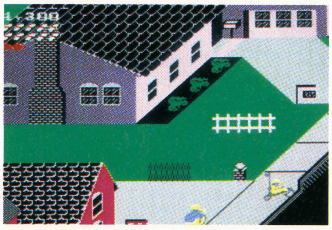
ほとんどの場合が先制攻撃を喰らい、しかも逃げられない。魔物どもに痛ぶられて死んでゆく主人公を見るのは、とても悲しい。それを避けるために最初の村から離れずに戦闘をくり返してレベルアップしなくてはならないのは、RPGの間違った常識のような気がする。この作品の場合はどこでもセーブできるため、まあ我慢できなくもないけど、主人公をもっと信頼して、ビクビクしないで遊びたいものである。適度な苦労と恐怖感が遊び手を楽しませるための手段のひとつだという点はわかる。が、それも限度がある。「ドラクエ」しか遊んだことのない人にはススメられないね。

「貝獣物語」の時にも感じたことを、今回の「じゅうべえくえすと」で確認した。やっぱり、ゲームはプレイヤーを楽しませることに徹底しなければならない。最後まで遊ばせようとする努力が大切なのだから。でも、いいゲームだよ。 **7**

ペーパーボーイ

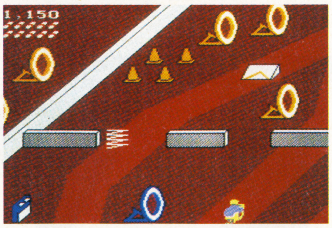
アルトロン／1月4日発売／￥5500

●容量512KM ●ジャンル：アクション ●ROM完成度：100% ●バックアップ：なし ●プレイ方法：2P交互可



「ペーパーボーイ」と言えば、アタリのビデオゲーム。自転車型のハンドルのついた妙な筐体と、新聞を配達するというこれまた妙な設定とがマッチして、アメリカのみならず日本でもかなり話題になった。

で、このファミコン版が登場。おっと、その前にNESの話を。



この「ペーパーボーイ」は1988年にマインドスケープ社からNES（アメリカのファミコンね）版で発売された。その総販売個数は100万個に達し、また最近はゲームボーイ版も登場、こちらもヒット商品となった——と、アルトロンからのプレスリリースに書かれていた。

が、そんなことは関係ない。いかにアメリカでヒットしようが、自分にとっておもしろくも何ともないのではダメなのである。そう思ったぼくは、だから嫌な予感がして

▶ビクター音楽産業がルーカスアーツ・エンターテイメント・カンパニー（ルーカスフィルム社の関連会社）と業務提携。その第1弾として、今春ファミコン用ソフト「スター・ウォーズ」の発売が決定。

▶アーケードゲーム、メガドライブ用ソフトでおなじみの東亜プランがファミコンに参入決定。まずは、アーケードゲーム「スノーブラザーズ」の移植から。

▶パズルゲームの名作「ソロモンの鍵」が書き換え専用ソフトとして発売。ディスクシステム所有者にはウレシイお知らせ。

いた。で、カセットをファミコンに差して電源を入れる。遊ぶ。

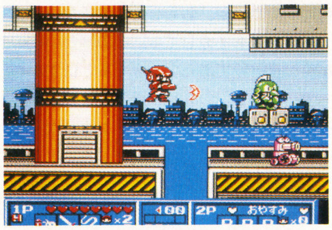
ぼくは「ペーパーボーイ」に特別な思い入れはない。けれども、このファミコン版をおもしろくないと感じたのはそのためではないと思う。作りが雑なのだ。

日本版とＮＥＳ版の違いはわからない。が、おそらく同じであろう。何でもいいや。おもしろくないのはおもしろくないのだから。大体、自転車の前輪が通って後輪が通れないなんて変だと思わない？　変だよ。慣れれば平気かもしれないけれど、そんなことをプレイヤーに強制する前にプログラムをいじるべきだ。ミスの納得できないゲームがおもしろいわけがない。当たり前だよね、そんなこと。

3 ワイワイワールド2 SOS!!パセリ城

コナミ／1月5日発売／¥6500

●容量：４Ｍ　●ジャンル：アクション　●ＲＯＭ完成度：100％　●バックアップ：パスワード　●プレイ方法：２Ｐ同時可



コナミゲームのキャラクターが大挙して登場する「ワイワイワールド」。その続編がついに登場！　てことは前作は人気があったということか。うーむ。

主人公は「リックル」。シナモン博士の作ったスーパーロボットで、コナミヒーロー変身回路を内蔵している。このため、チェンジパネルを胸の回路にセットすると１分間だけコナミヒーローに変身可能。

このリックルを操作して大魔法使いワルーモンの魔の手からハープ姫を助け出すのが今回の目的。シリアスからコミカルへと路線を変更している。また、前作はステージを自由に選択できたが、この２は一本道で所々に分かれ道を用意し、何回も楽しめるようにと工夫された。

全９ステージのアクションゲームだが、ステージによってはシューティングとなり、ミニサイズの「ツインビー」や「グラディウス」も楽しめる。また、リックルの変身能力によって主人公が「ドラキュラ」シリーズのシモンや「ぼくってウパ」のウパなどになり、その攻撃も再現されているので、コナミゲームのファンならそういった意味でも楽しめるかもしれない。

と、こう書くと軽快なアクションゲームのように思える。ぼくも、そう信じていた。が、遊んでみてビックリ。軽快どころか実に重い。重過ぎる。

キャラクターがたくさん出現して処理が遅くなるというのではなく、展開が遅い、遅過ぎるのである。

常に強制スクロールするというアイデアは使い方次第でとてもおもしろくなるのだろうけれど、失敗すると当然つまらない。この「ワイワイワールド２〜」は、どちらかと言えば失敗した例のような気がする。

なにしろ単調。敵がガンガン出現するわけでもない。スクロールが高速なわけでもない。だから、ただ歩いているだけ、なんて場面が非常に多い。これ、おもしろいと思う？　思わないでしょ。遊んでて暇な感じがするって不思議なゲームだよね。

キャラクターが貧弱とか、ＢＧＭが悪いとかならまだ我慢できる。だけど、一番重要なはずのゲームが楽しくないのは、どうしようもない。

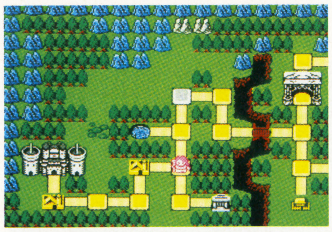
「ワイワイワールド２〜」を作ろうとしたのはいいけれど、かなり強引に作ってしまった感が強い。作りたくて作ったとは、どうしても思えない。そんな作品なのだ。

個人的な意見を書かせてもらえば、こういった売ることだけを目的としたものは作らないでほしい。きついことを書くようだけど、ぼくは結構コナミが好きだったりするわけで、だから許してほしい。期待していたから評価が辛くなってしまったようだ。でも本音だよ。

4 ドラドラドラ

ナツメ／1月25日発売／¥5800

●容量：１Ｍ＋１Ｍ　●ジャンル：ＲＰＧ　●ＲＯＭ完成度：100％　●バックアップ：パスワード　●プレイ方法：１Ｐ専用



どの世界でもより良いものを作るためにジャンルミックスというのが行われる。ゲームも例外ではない。ＲＰＧにアクションの要素を加えたアクションＲＰＧや、シミュレーションの戦闘をアクションにしてみたりと枚挙にいとまがない。

で、ＲＰＧの戦闘を麻雀にしてみた作品なんてのも登場することになった。古くはパソコンゲームの「まじゃべんちゃー（ファミコンにも移植されたね）」や、アーケードゲームでは「トリプルウォーズ」などがあった。

言ってしまえば、この「ドラドラドラ」もそんな作品。いわゆる普通の麻雀（対コンピュータの対戦タイプ）としても遊べるのだが、何を今さらという感がしないでもない。だからＲＰＧとのジャンルミックスを図った「クエストモード」をメインと考えてもいいだろう。

さて、そのクエストモードだが、３つのシナリオが用意されている。

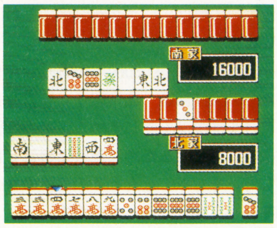
まず「冒険者シナリオ」。邪神の復活を阻止するため、４本の魔剣を集める話だ。職業も戦士、僧侶、魔道士がある。

２つ目の「武道家シナリオ」は、世界最強の男を目指し、武者修行の旅に出る話。職業はレスラー、力士、空手家と、かなり妙な雰囲気になっている。

最後は「動物シナリオ」。人間に虐待されてきた恨みを晴らす動物の物語。ライオンやゾウ、タコが職業（？）として用意されている。いいなあ、このノリ。

これらのシナリオ群、予想とは裏腹（失礼っ！）に結構しっかり出来ている。もっとも「ドラクエ」などの一級のＲＰＧと比較すれば数多くの欠点は見つかるだろう。しかし、それでもいいと思う。この同人ソフトにも似た手作りの味は、他のメーカーのゲームでは味わえない独特のものなのだから……。

「ドラドラドラ」に不満があるとすれば、モンスターとの戦闘である麻雀に飽きがくるという点だろう。プレイしている内に、なぜ普通のＲＰＧにしなかったのだろうなどと考えてしまった。とにかく、普通の麻雀すぎておもしろくない。これではモンスター相手という意味が感じられないではないか。「ぎゅわんぶらあ自己中心派」までいかなくとも、あれぐらい強烈な個性を持った相手と打てるようにしてほしかった。



このモンスター相手ならば、こういった打ち方をしないと苦戦するとかの要素が入っていれば、もっともっと楽しい作品に仕上がったのではないだろうか。

それ以外はかなり満足。妙なノリのシナリオも笑わせてくれるだけではなく、時には驚かせてもくれるし、どことなくドラクエっぽいＢＧＭも楽しい。

「ドラドラドラ２」が、もしも出るとしたら、ぼくは期待してしまうだろう。きっと楽しい作品に仕上がっていると思う。これが正直な気持ち。

6 今月のお気に入りはこの３本なのだ！

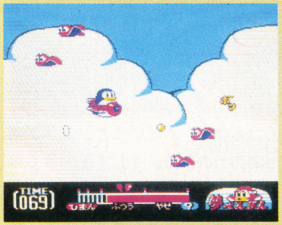
まず「ダークロード」。ちょいと不親切かなと思える点があるものの、短かめのクエスト群や、そのパーソナルな展開が楽しめるところは魅力たっぷり。誰にでもおススメできる作品とは言えないけれど、ぼくは好き。モンスターと戦うことが必ずしもクリアの条件になっていない点もいい。

お年玉はもらったけど、おもしろそうなゲームがないなあ、と思っている人は買うように。とっつきにくいのを少しだけ我慢すれば、他のゲームでは味わえない楽しさを知ることができる。ファミコンも、まだまだ捨てたもんじゃないよな。

↑「ダークロード」は何度もプレイしてみたくなる魅力を備えたファンタジーＲＰＧである

次は、コナミの「夢ペンギン物語」。こちらは「ダークロード」とは違って万人に安心しておススメできるタイプの作品。とにかく楽しい。単なる体力メーターではなく、それを体重とし、さらにペン太の攻撃方法まで変えてしまったのはアイデア賞。難易度もそこそこだし、操作やルールも簡単だから、あまりゲームをやらない人でも楽しめる。値段も最近のにしては安いし。一家に一本、夢ペンギン。「おめ一食うなよ」である。

最後は「じゅうべえくえすと」。かなりゲームバランスが悪いのでＲＰＧ野郎でも苦戦しそう。だけど、やっぱり「助っ人」は魅力。こればっかりはプレイしてもらわなければわからない。特大マップやカードゲームがついてくるのも楽しい。値段が少し高いけれど、元が取れることは確か。先を急がずに、ゆっくりとプレイしてほしいなあ。これが「じゅうべえ」を10倍楽しむコツね。



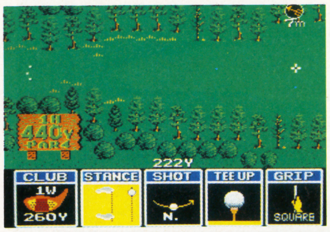
←「夢ペンギン物語」は誰もが楽しめるアクションゲームだよ

←「じゅうべえくえすと」の最大の魅力は、やっぱり助っ人さ

ゴルフグランドスラム

ヘクト／1月31日発売／¥9700

●容量：2M　●ジャンル：スポーツ　●ROM完成度：100%　●バックアップ：パスワード　●プレイ方法：2P対戦可

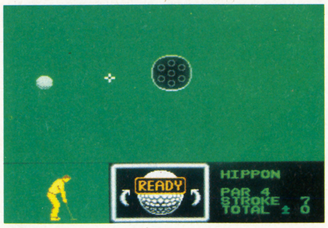


もはや定番となったゴルフゲーム。地味ながら奥の深いゲーム性を持つ作品が多く、幅広い層に親しまれてきた。

最近の流行は、このゴルフを「ゲーム」から「シミュレーション」にしようという動きである。パソコンゲームで大ヒットしたT＆Eソフトの「遥かなるオーガスタ」が極めつけだろう。この作品はポリゴンを使用しており、平面の組み合わせで立体を表現、これまでになかった3D空間の構築が魅力だった。アーケードゲームでもポリゴンを使った作品は増えており、ナムコの「ウイニングラン」や、アタリの「ハードドライビン（これはメガドライブに移植されたね）」などが記憶に新しい。また、その技術をシューティングゲームに使用したナムコの「ソルバルウ」が先のAMショーに出展されたりもしている。

さて、そういったポリゴンの登場により3Dへと移行しつつあるゴルフゲームだけど、それをファミコンでやろうとするのは無理。だが、シミュレーションへの指向性はやはり無視できないわけで、2Dのゴルフゲームをシミュレーションへと仕立て上げることは当然考えられる。

で、「ゴルフグランドスラム」の登場となったわけである。



従来のゴルフゲームというと、クラブ選択や打つ時の力の加減、そして風向きぐらいしか考慮すべき要素がなかったけれど、これではシミュレーションとしては成り立たない。そこで「ゴルフグランドスラム」ではスタンスやボールの位置、ショットの変化（アップブローやダウンブローの他にエクスプロージョンショットなど）の設定や、グリップまで変えられるようになっているから驚き。ゴルフ理論を実践できる作品を目指しただけあって、その内容の充実度は他に類を見ない。

が、シミュレーションとしての完成度はどうだ、と訊かれると「うーん」としか答えられない。かなりアバウトなのである。なんで、こうなるの？　という場面が何度もあるわけ。

しかし、だからといって、ぼくはこの作品を低くしか評価しないわけではない。友だちと楽しく遊べるからである。

スタンスやグリップなどの設定が、どのぐらいゲームに影響を及ぼすのかはわからない。が、実はこれがあるからこそ楽しいのであり、盛り上がるのである。関係する要素が多いから数通りもの解釈が生まれ、だからうまくいった時、うまくいかなかった時の一喜一憂があるのだ。それは、ちょうど「テトリス」のプレイを見る者の心境にも似ている。わかってもらえるかな？

友だちと遊ぶという条件つきだけど、7点をあげたい。

7

ジャッキーチェン

ハドソン／1月25日発売／¥5800

●容量：2M　●ジャンル：アクション　●ROM完成度：100%　●バックアップ：なし　●プレイ方法：1P専用

太陽が、サンサンと照りつける天気のいい昼下がり。ジャッキーは恋人の明鈴とデートをしていました。はじめてのデートでジャッキーの顔は、いささか緊張でこわばっています。

そこへ現れたのが、3000年の眠りから目覚めた悪の大妖術師「無常童子」。無常童子は、自分を地中深く封じ込めた正義の妖術師の子孫に復讐するために現世に復活したのでした。そして、なんとその正義の妖術師の子孫が「明鈴」だったのです。

勇猛果敢なジャッキーは明鈴を守るため、無常童子に立ちむかっていきました。

ピカッ！　ドッシャ――ン!!

そのとき、無常童子の放った妖術が、ジャッキーにヒット!!　無残にもジャッキーは、やられてしまいました。ジャッキーの横で泣きじゃくる明鈴。その明鈴を無常童子は、連れ去っていってしまいました。

我にかえったジャッキーは、明鈴を取り戻す力を得るため、老師のもとへ修行に向かったのでした。

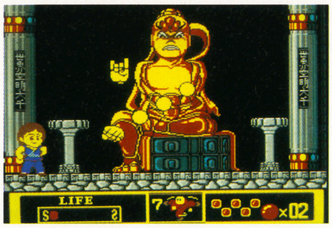
――何だ、こりゃ。ストーリーである。読んだだけで、ぐったりと疲れてしまう。遊んでみたら、その嫌な予感が的中してしまった。しくしく。なんで、これがジャッキーチェンなの？　である。

最近、キャラクターものがおもしろくなりはじめた矢先、なぜハドソンがコレを作ったのかがわからない。

そもそも、キャラクターもののゲームの存在意義とは何なのか。ここでは敢えて書かないけれど、売るための手段でしかないのだったら実に悲しい。

ゲームで遊んだことのない人を、この世界へと引きこむ窓口には確かになるかもしれない。しかし、それがダメなゲームで、そのせいでゲームというものをダメな娯楽と考えられてしまう恐れがあることも本当は考えなくてはいけないはず。拳法だからジャッキーチェン。それは、あまりにも安値すぎる。このゲームは、映画などで観られる彼の面影を全く残していない。これでゲームがおもしろいのなら、まだ納得がいくが、割と普通な印象しかないから困った。かなり単調だし、激しさがあるわけでもない。

もっと他に作るべき作品があるのではないか、と思ってしまう。



ぼくは、最近のハドソンのファミコンソフトにハズレはないと思っていた。が、この「ジャッキーチェン」の登場で考えを改めることにした。残念だけど。

カエルを殴ってアイテムを出し、それを取ると必殺技が使えるようになるジャッキー。ゲーム上の彼に、ぼくは全く魅力を感じない。

5

夢ペンギン物語

コナミ／1月25日発売／¥5800

●容量：2M　●ジャンル：アクション　●ROM完成度：100%　●バックアップ：なし　●プレイ方法：1P専用

このゲームのコンセプトは『「けっきょく南極大冒険」の平成版リメイクバージョンBut、3Dではない、アクション＆シューティングゲーム』なのだそうだ。

ストーリーは簡単。

恋人同士だったペン太とペン子。しかし、ペン太は、いつも食べてばかり。トレンディなペン子は太ったペン太を見限り、キザなギン次に走ってしまった。そこでペン太はペン子の心を取り戻すためにダイエットを試みるのだが、そこにはギン次からの防害が入って……。

こんな感じ。ペンギンの世界も楽じゃないのね。男って、つらいなあ。

ゲームの主人公は、もちろんペン太。ペン子の要求をクリアし、この恋を成就させるのが目的。ところが、彼女の要求っては「ダイエット」。うーむ、とんでもない女だよな、ペン子って。

で、ペン太は泣く泣くダイエットに励む。そう、これはダイエットゲームなの。女の子のご機嫌を取る男の子の姿って、やっぱり悲しいよなあ。

このゲームは、だから敵をかわしたり、やっつけたりしながら進み、途中に出現する「やせ薬」を取ってダイエットに励む。すごいのは、主人公ペン太の攻撃方法が、その時の体重によって異なる点だ。肥満の時は「ボディプレス」、普通の状態では「キック」、そしてやせてるなら弾を撃つことが可能。いやいや、おもしろいではないか。

敵の攻撃もイカしてる。敵の弾というのが実は食べ物であって、当たるとはすなわち食べること。つまり、死という概念は存在せず、ミスするたびにブクブクと太っていくことになる。

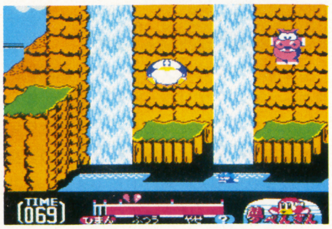
「おめー食うなよ」

である。楽しいなあ。

“死”の概念を排除したことが平和的だとかキレイ事を言うつもりはない。けれど、この「夢ペンギン物語」にはこれが似合っている、いやこれしかなかったとさえ思える。とにかく世界観にマッチした設定と、ひと言で言うならば、そんなところであろう。一度プレイしてもらえれば必ずわかってもらえるはず。

ゲームオーバーはある。各ステージには時間制限があり、このタイムが0になってしまった場合だ。また、コースをクリアしてもその時のペン太の体重がペン子の要求体重をオーバーしてしまったらダメ。要は急いで減量しなくてはならないってことなのだ。厳しいなあ。

ステージによっては「シューティング面」となる。弾を撃って進む、横スクロールタイプのものだ。ちょいと蛇足って感じがしないでもないけれど、展開にメリハリをつける意味で正解だったのかもしれない。空中でもしっかりと食うペン太くんは、ここでも涙を誘うのだ。合掌。



あら、書くことがなくなってしまった。もちろん、このゲームがつまらないのではない。シンプルでおもしろいのである。だから、余計なことは書きたくないし、また書くべきではないように思う。

おもしろいゲームは、

「おもしろい」

と書いておけばよろしい。

「夢ペンギン物語」は、ひさしぶりに胸を張っておススメできる作品なのだ（別にぼくが胸を張ることもないが）。

女の子向けのゲームと言う人もいるだろう。けれど、それがどうした。男の子が遊んでもおもしろいものはおもしろい。遊ぶのは自分で、楽しむのも自分。他人が何を言ったって関係ない。つまらない見栄を張たところで、結局そのツケは自分にまわってくるのだよ。

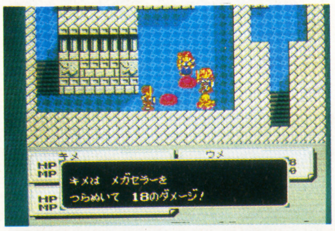
なんだかワケのわからないことを書いてしまったけれど、とにかく遊んでほしい。値段分以上は確実に楽しめることを保証しよう。

8

ダークロード

データイースト／2月下旬発売／¥6800

●容量：1M＋2M　●ジャンル：RPG　●ROM完成度：100％　●バックアップ：バッテリー　●プレイ方法：1P専用



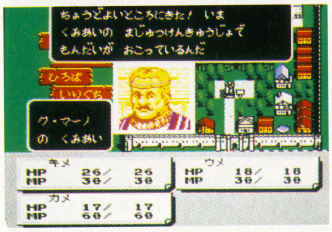
これからのデータイーストは要チェックだ——と、そういったニュアンスのことを前号で書いた。それがズバリ的中した。そう、この「ダークロード」もいい出来なのである。やるなあ。

まずはゲームのシステムから。

キャラクターメイキングで名前、各パラメータへのボーナスの振り分け、そして（冒険者としての）職業と性別を決めればOK。ま、この辺は通常のRPGと同じ。が、職業をカッコつきで〝冒険者としての〟と書いたことに少し意味がある。これとは別に生活レベルでの職を持つことができるってこと。農夫や商人、ハンター、鍛治屋などから鍵師や占い師、学者、忍者なんてのもある。これらの職には就かなくてもいいが、各能力値をアップさせたり、また特殊なスキル（技術）を習得できるメリットがあるので、なるべくなら選んでおきたい。町にいるなら、冒険に出ずに「時間を進める」ことができる。これを使い、その職に馴染むわけである。同時に職に見合った賃金が収入として得られる。「ソーサリアン」というゲームに似ていないわけでもないが、それをもう一歩進化させた形であると言えるだろう。

書き忘れたが、冒険者としての職業は「戦士」か「魔術師」のみだ。

さて、キャラクターを創り、パーティを組んだら（3人まで）冒険へ出発——というのは、ちと気が早い。武器や防具を買い揃えなくてはならないのだ。が、ただ手頃なものを買えばいいのではなく、そのキャラクターに合ったものが必要。これは町での職によって微妙に変わってくるので注意が必要。例えばハンターの職に就き、「シューティング」のスキルを習得しないことにはショートボウなどの飛び道具は役に立たない。などなど。ま、遊んでみていろいろと調べてくださいな。



で、いよいよ冒険開始。

ところが、ここでも注意が必要。このゲームは通常のRPGのようにフィールドが存在しないのである。だから、冒険の対象となるダンジョンなどへ行くには草原を歩いて…ではなく、町での会話による冒険の依頼を受けて、ということになる。依頼を受ければ自動的にその地へ運ばれ、冒険がスタートするわけ。ただし、だから町へ戻ろうと思っても戻れなかったりする場合があるので慎重に依頼を受けねばならない。

そんな感じで、いわゆるフィールドが存在しないから、当然のことながら経験値稼ぎは必要ない。依頼をこなせば相応の経験値やゴールドをドカンともらえるのだ。各冒険も割と短かいので、アドベンチャーゲーム色が強くなっている。この辺も「ソーサリアン」っぽい。

ぼくは「ソーサリアン」が好きではないけれど、この「ダークロード」が好きなのは、あまりマップが広くないことと、シナリオの質による。練られ方次第で、これほどまでに違った印象を受けるとは、ぼく自身でも驚いている。

おもしろいクエストをひとつ紹介しよう。ある時、プレイヤーは酒場である人物に仕事を持ちかけられる。国境の警備だ。依頼を受けるとパーティは早速最前線に送りこまれる。そこでジャイアントなどのデミ・ヒューマンと戦うのだ。しばらく戦いを続けると「逃げ帰る」ことができるようになる。が、逃げ帰ればクエスト終了となってしまう。実際にプレイしないと細かいニュアンスは伝わらないだろうが、とにかく意表を衝いたクエストだ。酒場で先の人物に「やっぱりお前も逃げてきたか」と言われ、妙におかしい。そう、この人物も同じ目に遭ったというわけなのである。

と、ここでひとつの疑問が浮かぶ。もしも、あのまま国境の戦いを続けていたらどうなっていたのだろう？　「ダークロード」の最大の魅力はここにある。〝もしも〟の楽しさだ。遊び方次第でさらなる楽しさを引き出すことのできるゲームって、やはり偉大だよね。設定したすべてを遊ばせようとするケチなゲームが多い今、こういった創りをしてくれるのは嬉しい。サービス精神を失ってはいいゲームなど創れるわけもないのだ。やるなあ。

ぼくはまだ解き終っていないのでハッキリとは言えないが、どうやらこれらのクエスト群は、最後でキレイに収束しそうな雰囲気である。出来のいい小説を読んでいるような気分だ。

戦闘モードにやや難があったり、少し不親切な部分が目につくけれど、それがどうした。「ダークロード」はおもしろい。これは保証する。

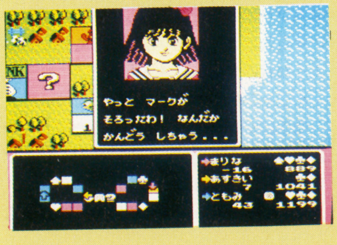
8

来月の期待作はコレだ

まず挙げられるのがアスキーから発売となる「いただきストリート　私のお店によってって」だろう。ご存じのように堀井雄二氏やゲームスタジオが制作に絡んでおり、それだけでも期待しましょう。

内容はボードゲーム。モノポリーライクなルールで、物件を買ったり投資したりで資産を増やしていくことになる。マップ（ボード）がいくつか用意されており、それによって勝利するための規定資産が変わってくるのである。これでプレイ時間や難易度も変化することになる。

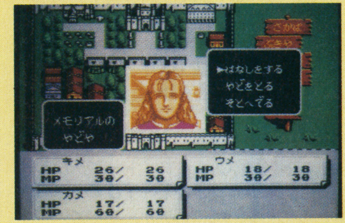
ボードゲームだから4人まで同時プレイが可能。それに満たない時には7人用意されているコンピュータ側のプレイヤーと戦う。彼らは実に個性的で、人間っぽさを思わず感じてしまうほど。誰と対戦するかで当然のことながら難易度は変わる。



これ以上のことは来月のこのページで。楽しみに待っていてほしい。

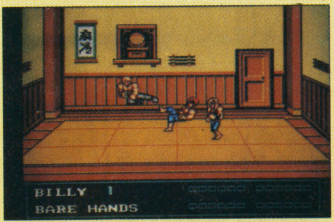
次はポニーキャニオンの「シャドウブレイン」か。内容はサイバーパンク風世界でくり広げられるRPG。これでわかりにくかったら映画「ブレードランナー」を思い浮かべてもらえればいい。中世風ファンタジーRPGが全盛の今、その登場はなかなか新鮮な感じがする。話によれば流行のヴァーチャルリアリティを実践した作品とか。

注目すべきは、やはり付属のイメージビデオだろう。マッキントッシュのCGをふんだんに使ったものというから、それだけでも期待が高まるよね。

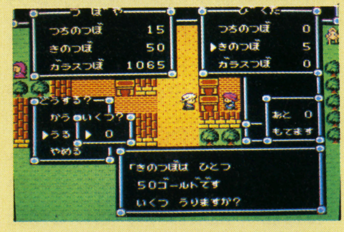


続いてテクノスジャパンの人気シリーズ最新作「ダブルドラゴン3～ザ・ロゼッタ・ストーン～」。比較的難易度の高いこのシリーズだが、この3はさらに難しくなっているような気がする。ま、家で遊ぶのだから、ある程度は難しくないとすぐに飽きてしまうかもしれないからね。

今回の最大の特徴は、3面以降から仲間が増えてゆき、誰を使うかが選べるようになった点だろう。各ステージもエジプトやアメリカ、中国などなど変化に富んでいて楽しい。期待の一作だね。



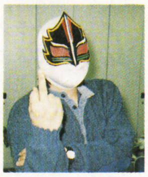
最後は「虹のシルクロード」と「メタルマックス」。前者は商売をメインに据えた異色RPG。舞台もシルクロードとあってこれまでのRPGとは一風変わった冒険が楽しめることと思う。ちょっと時期をハズした感もあるけど期待している。



後者もRPG。が、戦車に乗って戦うなど、これまた通常のRPGとは違った作品に仕上がっているようだ。今月紹介した「ダークロード」といい、最近のデータイーストは楽しい。この調子で良質の作品をガンガン創ってほしいなあ。

PC

明けまして、おめでとうございます。本年も、昨年同様、よろしくお願いします。さあ、新年のあいさつも終わったし、今回もはりきってまいりましょー‼ と思ったが…。先月は21本もあったのに、今月発売のゲームは、たった７本。じ、字数が…。



担当／北枕 獲

近況ですかぁ？ ポピュラスに、頭のテッペンまでつかってます。マウスに慣れてるもんで、コントローラーで悪戦苦闘しとります。正月も消えてしまいましたがね。そうそう、昨年12月７日、武道館へ全日本プロレスを見に行きまして。三沢のエルボーの威力を再認識したわけでございます。それにしても、ジャンボ鶴田はバケモンですなぁ。

１月発売リスト

8日■オーバーライド／データイースト／¥6500
18日■ジャッキーチェン／ハドソン／¥6500
■カダッシュ／タイトー／¥6600
25日■Ｓ.Ｃ.Ｉ／タイトー／¥7200
■ガルクライト〜ＴＤＦ〜／パック・イン・ビデオ／¥7800

※価格はすべて税抜きです。

▶アイレムから発表された「レーシング魂」はバイクレースゲーム。鈴鹿８耐に自社チームを出場させるアイレムだけに期待。
▶ビクター音産の「シャーロックホームズの探偵講座」（仮）はアメリカで出版された同名書籍を題材にした推理、探偵ソフト。ゲーム中には３件の難解な事件が設定されている。同じくビクター音産ではパソコンソフト「ルーク」をCD-ROMに移植中。発売時期は未定だがアメリカでの大ヒット作だ。
▶トーアプランの「ホラーストーリー」がNECアベニューからCD-ROMソフトとして発売される。コミカルなホラーアクションゲームだ。

先月に比べると、今月のデキは…。ちょっとタメイキ

カダッシュ

タイトー／１月18日発売／¥6600

●メディア：Hu-CARD・3M●ジャンル：アクションＲＰＧ●ＲＯＭ完成度：100％●バックアップ：なし●プレイ方法：１P専用

アーケードから移植のサイドビューのアクションRPG。アーケードにはあった時間制限がなくなった分、難易度は低くなり、とーぜんクリアもかなり楽になった。時間さえかければ、だれでも終わらせられるだろう。

２人同時プレイも可能で、ますますクリアしやすいゲームになった。アーケードマニアには不満かもしれないけど、私のようなアクション下手には、嬉しい変更点だ。

バックアップやパスワードがないのは、ちっと悲しい。全５ステージと、バカッ広くはないんで、なんとかなるとは思うけど。

舞台は中世ヨーロッパ風のディルザール国。ある日、どこからともなく現れた悪魔バーログが世界を滅ぼし始めた。バーログは、ディルザールの王女サラサ姫をさらってしまった。平和の象徴サラサ姫を失ったディルザールは不安と恐怖につつまれ、人々は希望を失った。

さあ、黄金パターンだ。ディルザール国王は、王女奪回のため勇気ある者を募り、４人の勇者が名乗りを上げる。２人はディルザールから、もう２人は隣国ラーハイムから。

てなワケで、プレイヤーは戦士、魔法使い、僧侶、忍者、４人のメンバーの中から１人を選んでバーログ退治に旅立つワケだ。２人プレイの場合は、同じキャラは選べないからね。お互い足りない部分を補い合うような組み合せがベストだろう。

んじゃ、各キャラクターについて。

僧侶は一番使いやすいキャラだ。とーぜんビギナーも僧侶がいいな。僧侶の武器フレイルは遠距離攻撃ができるし、斜め上、上にも攻撃できる。さらに回復系の魔法もＯＫとバランスがいいんだ。唯一の女性キャラだし（笑）。いや、お姫様を助けるんだから、やっぱり男の方がいいかな？

忍者も使いやすい。長距離攻撃が可能で連射もできる手裏剣（連射できない手裏剣もあるけど）は、かなり使える。スピードも一番速いし。魔法が使えないこと、防御力が低めなのがネックかな。攻撃力の低さはレベルアップで補える。

力任せに進みたいなら戦士。先に進めば、遠距離攻撃もできるようになるし。ネックは魔法が使えないことと、上方がちょっと弱いかな。逆に下突きができるから、坂を下って行くときなんかいいかもね。主役っぽいけど、ビギナーは避けた方がいい。

魔法を覚えるまで苦労するのが魔法使い。攻撃力、防御力とも低いし、武器の杖が届く範囲も狭い。けど、レベルが上がって、強力な魔法を覚えてくれれば、とっても頼りになる。最強魔法サンダーボルトは、ほとんどの敵を一撃で屠る。とは言え、どちらかと言えば中級以上向きのキャラかな。

ゲームの進め方も、実にベーシックだ。人々と話して情報を集める。敵を倒してお金、経験値を稼ぐ。店で武器、防具、アイテムを購入。ボスを倒してステージクリア。

どのキャラを選んだとしても、大切なのはレベル上げ。たとえビギナーでも、きっちりとレベルを上げて行けば、エンディングも夢じゃないだろう。ほんと、時間制限がなくなって、よかったねえ。

アーケードに比べて、お金を貯めやすいんで、宿屋はこまめに利用するように。コンティニューがないんで、命は大切にしなきゃ。横着をせず、こまめに宿屋に戻って、店に新しい武器防具があったら必ず買うようにすれば、絶対クリアできるからね。

はい。ゲームの説明、おしまい。んじゃ、次は、感想を述べさせてもらいます。

私でも数時間あれば終わらせられる（使用キャラは僧侶ね）ってことは、バランスはいいと思う。ベテランでも、キャラを変えれば楽しめるし、いかに低レベルでクリアできるかにチャレンジするのもいい。コイツは、いろんな遊び方ができるゲームだ。

１ステージが、ちょっと長すぎるかなって気もした。全５ステージだから、こんなもんかなあ。こまめに宿屋へ戻るって言っても、それが大変ってこともままあるし…。それと、ステージがちょっと長めだから、単調かなって感じさせるとこもあるな。

キャラクターも、それぞれが個性的で、よいと思うぞ。愛用させてもらった僧侶なら、ビギナーでも安心だ。アセらなきゃ絶対クリアできる。前半はヒール(体力回復)の魔法で、後半はプロテクション（いわゆる一定時間無敵ですな）の魔法で突き進めばよいのだ。忍者の手裏剣、魔法使いの魔法も、使い勝手がいい。これで、戦士に力強さを感じれば最高だったんだけどな。

逆に気になったのは、敵キャラの少なさかなあ。他のRPGで、敵の多さにならされちゃってるから、おんなじのばっか、ゾロゾロ出てくると、ちょっとね。もっとも、他のアクションゲームと比較すると、決して少なくないんだよね。ＲＰＧってことで、ちょっとソンしてるかな、こーゆーとこは。

結論。ま、おおむね満足できるデキだと思う。少なくとも徹夜したことも１回ほどあったし（分かりやすい評価の仕方でしょ、サンプルで何回、徹夜したかっての）ね。

でも、おおむね満足じゃ、困るよね、安いもんじゃないし。バックアップやコンティニューがないのは、やっぱツライしねえ。

アーケードから移植する場合、完全移植よりもエンジンらしいプラスαが大事だと思う(そーゆーゲーム、少ないけどね)。カダッシュには、そーゆープラスαの部分が希薄なのが、残念だったりする。もうちょっと、だね。うん。

7

Master of Monsters

マイクロキャビン／2月15日発売／¥6500

●メディア：CD-ROM●ジャンル：ＳＬＧ●バックアップ：ＲＯＭ^{2}内蔵メモリ●ＲＯＭ完成度：90%●プレイ方法：１Ｐ～４Ｐ

まず、断わっておかないといけないかな。私は「スーパー大戦略」が嫌いです。基本的に〝大戦略タイプ〟って、あまり好きじゃないんだけどね。てなワケで、〝大戦略シリーズ〟が好きな人とは、180°意見が食い違うと思うけど、石など投げないよーに。

サンプルで徹夜したのは１回。カダッシュと同じだけど、あっちは１晩徹夜すりゃ、２、３回終わらせられる。けど、この「マスターオブモンスターズ」はそーゆーゲームじゃないんで、単純に比較はできんな。

このマスターオブモンスターズは、システムソフトの一連の大戦略シリーズに含まれるＳＬＧ。システムはスーパー大戦略を踏襲している。つまり、ユニットを現代兵器から、モンスターに変更したものだ。

ゲーム内容は、５人のマスター（魔法使い）による勢力争い。この世を支配するために、モンスターを召喚して戦うワケだ。

マスターやモンスターにはＬＡＷ（法と秩序を象徴）、ＣＨＡＯＳ（混沌と無秩序を象徴）、ＮＥＵＴＲＡＬ（ＬＡＷ、ＣＨＡＯＳ、両方の性格を合わせ持つ）、３種類の属性があり、マスターにより召喚できるモンスターが違う。また、時間の概念があり、攻撃値が変化する。ＬＡＷなら、昼は125%、夜は75%に変わるのね。ＣＨＡＯＳなら、その逆に、夜は強く、昼は弱くなる。こーゆー設定は、かなり気に入ってるんだ。

スーパー大戦略で言うところの〝生産〟が、〝召喚〟になる。生産するために必要だった〝軍事費〟にあたるのが〝ＭＰ（マジックポイント）〟でしょ。軍事費をアップするには〝都市占領〟をしたけど、マスターオブモンスターズでは〝塔占領〟になる。ちなみに、召喚できるモンスターの数は、占領してる塔の数で決まるんだよ。いかに〝塔〟が大切か、分かるでしょ。

てなワケで、スーパー大戦略ファンなら、なんの違和感もなく遊べるだろーね。

じゃ、スーパー大戦略と違うところね。

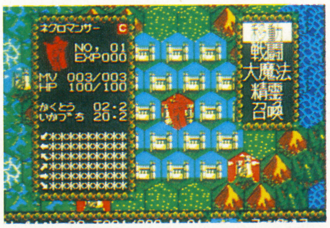
まず、マスターが、１ターンに１回、大魔法ってのを使える。モンスター達の体力を回復したり、敵を攻撃したり、いろいろできるのね。とーぜん強力な大魔法ほど、必要なＭＰが大きい。大戦略でゆーところの〝全補給〟として使うことが多いかな。

それから、ユニットが成長すること。戦闘を重ね経験値がたまると、ユニットがレベルアップする。で、レベルアップすると、別のモンスターに変身するんだ。

これは、なかなか楽しいぞ。ゲーム自体は、あまり好きじゃないけどさ、これだけのためにパソコン版に夢中になってたこともあるぐらいだもん。「手塩にかけたモンスター達よ」なんて、感情移入もしやすいしね。キャンペーンモードなら、育てたモンスター達を引き連れて、次のマップへ行けるのもいーじゃないか。

ただ、このモンスターの変身、「ラストハルマゲドン」同様、モンスターマニアにとっては噴飯モノ。ロックが成長するとフェニックスになるし、マンティコアはスフィンクス、ミノタウロスはゴーゴンと、もームチャクチャ。ファンタジーと大上段に振りかざすなら、こーゆーとこはしっかりやってほしい。エンジン版にはないけど、パソコン版だとセイレーンがワルキューレになっちゃうんだもんなあ…。ヤレヤレ…。

モンスターのデザイン、アニメーションなど、かなり気に入ってるとこもあるんで、これが残念でしょーがない。「これがマスターオブモンスターズの世界観なんだ」とか、「マニアなんかあっち行け」と言われたら、「あ、そーですか」と答えるしかないけど。



さて。実際にプレイをしていて、一番イヤなのが、塔占領なんだ。「大戦略II」みたいに〝都市耐久度〟があればいいんだけどなあ。耐久度って概念がないから、塔ＨＥＸに侵入するだけで占領できちゃう。塔ＨＥＸに侵入するだけで占領できちゃうから、塔を守るためには守備隊を張り付かせとかなきゃいけないんだよね。狭いマップならあまり気にならないんだけど、広いマップだとけっこうイタいんだ、これ。総ユニット数40だし。塔の取り合いって、なんか無意味にゲーム時間を長引かせてるよーでさ。

ファンに言わせると、この攻防戦こそ魅力なんだろーけど（そりゃそーだ、この塔をめぐる攻防こそ、このゲームのキモなんだからね）。どーも、私はこの一点のみで、マスターオブモンスターズが好きになれないんだ。決して決して、悪いゲームじゃ、ないんだけどね。

とゆーワケで、システムソフトが好きならどーぞってことになるのかね。本格的ＳＬＧとしては取っつきやすいから、ＳＬＧビギナーにもいいかもね。

5

GULCLIGHT～TDF2～

パック・イン・ビデオ／1月25日発売／¥7800

●メディア：CD-ROM●ジャンル：ＳＬＧ●ＲＯＭ完成度：100%●バックアップ：ＲＯＭ^{2}内蔵メモリ●プレイ方法：１Ｐ専用

モンスターの次は怪獣だぞ。ちなみにＴＤＦってのは、Terrestrial Defense Forceの略で、地球防衛軍のことね。東宝特撮ファンならおなじみだよね。

で、なんで〝2〟かってゆーと、ＦＭ−ＴＯＷＮＳで出たゲームの続編だから。どんなゲームかは知らんけど。

とにかく、ＰＬＥＡ（プラネットイーター）ってゆー宇宙怪獣が襲って来たんで、地球防衛軍はがんばるぞーってＳＬＧなのだ。「ネクタリス」や「飛装騎兵カイザード」みたいな局地戦ＳＬＧね。戦術級ってヤツだ。マップは12＋１枚。おっと、ＰＬＥＡってのは一般名詞だからね。宇宙怪獣は何種類かいるんだよ。がおーっ！

てなワケで、これ、けっこう楽しみました、私。ＴＤＦ側の兵器はイマイチなんだけど、ＰＬＥＡが、なかなかいいのよ。はっきり言って、東宝の怪獣達に似ているのさ。ゴジラもどきや、ラドンもどき、ヘドラもどきなどなど…。とにかくニヤニヤしながら、プレイできたぞ。東宝ファンなら、コレクションしといてもいーんでないかい。ＴＤＦ側の兵器も、もっともっと東宝してくれればいーのになあ。メーザー砲もどきとか、轟天号もどきとかさあ。（笑）

ＴＤＦ側の秘密兵器は戦闘機ガル・ソニック、戦車（だと思う。取説に書いてないんだもん）ガル・クラック、高機動小型潜水艦ガル・ウェイブの３機のガル・アッタカーだ。コイツら、一定ターンが経過すると、超究極無敵ロボ（はははは）ガルクライトに変形合体（ちなみにＴＲＩ−ＣＨＡＮＧＥ、トライチェンジと呼ぶ。そーいや、メカンダーロボはトライアタックだったな。だれも知らんか…）することができるのだ。かなり強くなるよ。もっとも、さすがに無敵ってワケにはいかないんだけどね。（笑）

閑話休題（どーも、このゲーム、閑話休題が多くなりそーだなあ…）。

肝心のゲームは、うーん、ゲームシステム自体は分かりやすいけど、ちょっと画面が見にくいかなあ。マップ上のキャラクターが小さすぎて、よく区別がつかないんだ。ＰＬＥＡ…。雰囲気出ないなあ…。やっぱ宇宙怪獣と呼ばせてもらお。宇宙怪獣達のデータも、よく分からんしねえ。ま、お手軽なＳＬＧだから、入門用にはいいかもね。

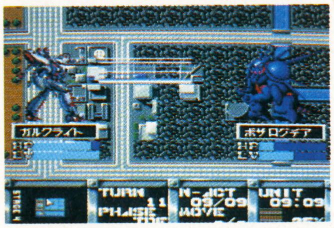
このゲーム独特の攻撃法に〝同時攻撃〟ってのがある。ガルクライトでは、１ＨＥＸに、２ユニットが入れるのね。この状態で宇宙怪獣を攻撃すると、２度攻撃ができるワケだ。だけどね、このフォーメーションの本当の価値は、こんなことじゃないんだ。敵の攻撃を受けるのは上になっているユニットだけ。つまり、下にいるユニットは、ノーダメージで攻撃できるのね。ユニットのダメージは、１ターン過ぎれば回復する。ユニットの上下交代はコマンド一発。

今までのＳＬＧだと、やられそーなユニットは後方に引かなきゃならなかったよね。だけど、このシステムを活用すれば、後退する必要が少なくなるんだ。強力なユニットの下に潜り込めば、最前線でも、安心してダメージ回復ができるんだからね。

ね、これって、実にありがたいシステムだろ？　１ターンごとに上下を入れ換えれば、けっこうがんばれるんだ。

もう一つ、特徴的なのが〝間接攻撃〟。マップ上に展開するユニットには、間接攻撃能力はない。だけど、衛星兵器グングニル（絶対に的を外さないオーディンの投げ槍ですな）ってのがあって、かなりの破壊力を持ってる。ただしグングニルを使うには、ケッカイってマシンで結界を張る必要があるのね。ケッカイを守りつつ、結界を張るのがプレイヤーの腕の見せ所なワケだ。

と、このガルクライト、かなり個性的なＳＬＧなんだ。でもね、個性的なワリに色が見えない。すっと世界に入れるんだけど、その世界らしさが見えない。まあ、この世界の近未来って設定（おっと、書き忘れた。西暦2035年ね）ってこともあるんだろーけど。もうちょっと、アクを強くした方が、感情移入もしやすいんじゃないかなあ。



総合的に判断すると、ＳＬＧマニアには物足りないでしょーね、これ。これからＳＬＧをやろーかなあって人とか、東宝特撮ファンなら、買ってもいーんじゃないの。

おっと。不満がもう１つあった。超究極無敵ロボ（この言い方、気に入ってしまった）ガルクライトのデザインがイマっぽすぎるよ。ここはやっぱり、あのジェットジャガーもどきにしてほしかったなあ。（笑）

えー、文章中、よく分からない固有名詞は、30歳前後の人に聞けば、きっと説明してくれるぞ。

6

ジャッキー・チェン

ハドソン／1月18日発売／¥6500

●メディア：Hu-CARD・4M ●ジャンル：アクション●ＲＯＭ完成度：100％●バックアップ：なし●プレイ方法：１Ｐ専用

ちょっと見ると、あのＰＣエンジン創成期の怪作「カトちゃんケンちゃん」を彷彿とさせるけど、実は正統派のカンフーアクションゲームだ。

最近はアメリカ映画での活躍が多いジャッキー・チェンだけど、コイツは香港映画の匂いがプンプンしているのだ。「少林寺木人拳」とか、「カンニング・モンキー　天中拳」とか、「蛇鶴八拳」「スネーキー・モンキー　蛇拳」「ドランク・モンキー　酔拳」「クレージー・モンキー　笑拳」「ヤングマスター　師弟出馬」とか、そーゆーフンイキなのね。若い頃っつーか、整形前っつーか。

で、キャラがコミカルなんで、内容の方もそーゆーゲームなのかなと思ったら、中身は本格的なアクション。難度もそこそこには高いし、やりごたえは十二分にあった。ビギナーはもちろん、アクション・マニアでもいけるんじゃないかな。

ジャッキーの基本的なアクションは、パンチ、飛び蹴り、ローキック。また、IIボタンで気を貯めて、発勁を打つこともできる。回数制限があるけどね。ジャッキーを思い通りに操ることもそう難しくないし、操作感も悪くないよ。

で、ときどき現れるカエルさんに攻撃を加えると、アイテムを出すんだ。アイテムは体力回復のラーメンと、必殺技が使える玉。必殺技は、旋風脚（いわゆる回し蹴りね）、前掃脚（回転ローキック）、穿弓腿（真上に蹴り上げる）の３種類。回数制限があるから、ボス用ってとこかな。必殺技の爽快感がイマイチなのが、ちょっとばかしおしーんだけどね。

ジャッキーの敵は、3000年の眠りから醒めた悪の大妖術師〝無常童子〟だ。ジャッキーが、なんで、そんなヤツと戦わなきゃいけないのかってゆーと、パターン通り、恋人がさらわれちゃったからなのさ。うーん、ちょっと安直かなって気もするけど、説得力はある…かな？

ステージは、全部で７つ。なんだけど、１つのステージが長いんだよねえ。ステージは、いくつかのミニステージで構成されてて、それなりに変化はあるんだけど、ちょっと長すぎるかなって気もするな。

それに、バックアップがないってのもツラいとこだなあ。せめて、フリーコンティニューにして欲しかった。最初からやり直すのって、やっぱ、気力失せるよ…。

だいたいハドソンさんてば、「ゲームは１日１時間」とか言ってませんでしたっけ。このゲーム、はたして１時間でクリアできるものなんでしょーか？　ちょっとムリなんじゃないですか？　それなら、バックアップをつけるのがスジってもんでしょ。たとえパスワードにしたところで、それほど長くなるとも思えないんですけどね。それとも、クリアするまで、電源を落とすなってことなんでしょーか？　本筋には関係ないことなんですけど、ちょっと気になったものですから、はい。

で、もう、みんなも分かってると思うけど、こーゆー風にイチャモンをつけるときって、私、ゲーム自体には、ほぼ満足してるんだよね。やればやるだけ進める（学習型ってゆーんですか？）ゲームバランスには、とっても感心しております。

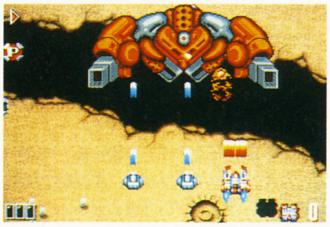
敵キャラもなかなかユニークで、ゲームのフンイキを盛り上げてくれてるし、背景やトラップ、仕掛なんかもサービス精神たっぷり。けっこう、驚かせてくれたよ。ステージの長さのせいで、ちょっと単調さも感じちゃうけど、ま、秀作と言ってもいいんじゃないかな。他人様にすすめられる１本ですな。

7

Override

データイースト／1月8日発売／¥6500

●メディア：Hu-CARD・2M ●ジャンル：シューティング●ＲＯＭ完成度：100％●バックアップ：なし●プレイ方法：１Ｐ専用



縦スクロール、ドハデなパワーアップのバリバリギンギンシューティング…。あー、私が一番苦手とするジャンルではないか。ヤレヤレ…。

と思って、プレイを始めたんだけど、やっぱツラかった。んで、正直に書くけど、２面がせーいっぱいだぞ、私は。

えっと。基本的なとこは、しっかりと抑えてるよね。

Ｉボタンで３段階にスピードが変わるでしょ。変速時のバックファイヤでダメージを与えることもできると。

IIボタンは、押しっぱなしで連射。押してないとプールショット（溜め打ち）の準備。自機がバレル（砲身）から火が出始め、機体がフラッシュしたらプールショットＯＫ。コイツははっきり言って気持ちいい。ストレス解消ショットだね。ただね、溜めてる間にダメージを受けると、最初から溜め直しなのね。だから、本当にコイツを使いたい場面、敵の猛攻がある場面で使えないんだよねえ。ぶつぶつぶつ…。

パワーアップは、飛来するキャリアを破壊すると落とすアイテムで行う。アイテムは、オプションアイテム、Ｐアイテム、Ｅアイテムの３種類。オプションアイテムは、５色に変化する。もちろん、色によってオプションの効果が変わるわけだ。もちろん、同色を続けて取れば、オプションもパワーアップする。一応、解説しようか？

紫色がサイドウエポン。自機の左右につく固定浮遊砲台。もちろん、左右に攻撃する。パワーアップするとウェーブ化。

だいだい色がブレイシング・ファイヤー。自機の斜め前左右につく固定浮遊砲台。パワーアップでリング化し、敵を追尾する。

緑色がトルネーザー。自機の回りを回転する浮遊砲台。ウェーブ化。

青色がフォローウィング。自機をトレースする浮遊砲台。レーザー化。

黄色がリバース。自機の移動方向と逆を向く浮遊砲台。リング化。

Ｐアイテムは、通常弾のパワーアップ。シングルから、ツイン、トリプルになる。

Ｅアイテムはライフ回復。そうそう、オーバーライドは、ダメージ制で初期ストックが３機だからね。

で、巨大なボスキャラと。うーん、黄金パターンだ。

なんちゅーか、今までのシューティングゲームの、おいしいとこばっか集めたって印象が、どーしてもぬぐえないんですけどね。ま、単なるモノマネじゃなく、このゲームなりに消化吸収されてるから、プラスポイントにはならないけど、マイナスポイントにもならないって感じかな。

プレイしてて気になるのは、やっぱりウンカのごとく湧き出る敵かなあ。ダメージ制のおかげで、即死は免れることも多いけど、抜けたときには半死半生じゃ、その後ツラくて。最初ぐらい、もうちょっと楽にしてもいーんじゃないかとも思う。せめてＥアイテムを、もうちょっと頻繁に出してくれても…。

いや、私でも２、３時間で１面はなんとかなったんだから、このぐらいでいーのかな？　と、一応、シューティングゲームとしては、合格点をあげてもいいと思う。

思うけど、はっきり言って、このパターンって、もー食傷気味なんだよね。よっぽどしっかりしたウリ、特徴がないと、ちょっと買う気にならない。

と思って、オーバーライドを見直すと、少なくとも私は買う気になりません。

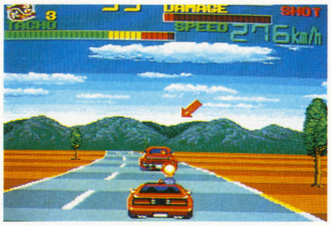
ま、シューティングファンなら、抑えといてもいい１本。かな。

5

S.C.I.

タイトー／1月25日発売／¥7200

●メディア：Hu-CARD・4M ●ジャンル：カーチェイス●ＲＯＭ完成度：100％●バックアップ：なし●プレイ方法：１Ｐ専用



ターボが快感だった「タイトーチェイスＨ．Ｑ．」の続編。基本的には、前作といっしょだと思ってもいいでしょ。操作方法が２種類用意されてるのも、親切でいーやね。ちなみに私は、Ｂタイプの方が好きなんだけどね。

前作と変わったのは、助手席の相棒がサンルーフから身を乗り出し、銃をぶっぱなすようになったこと。目標の自動車にダメージを与えるには、前作同様体当たりをぶちかますか、銃で撃てばいいわけだ。

銃撃が有効なのは、ボスに対してだけじゃない。進行を妨害するジャマな車の足を止めるためにも撃ったりするわけ。もう敵の車だろーと、一般車だろーと、おかまいなしなんだもんね。うーん、相変わらず気持ちいい設定だ。

また、ラウンド２以降、各ラウンドで一度、味方のヘリコプターが現れ、バズーカ砲を落としてくれる。バズーカは、与えるダメージは大きいんだけど、弾数は５発と少ない。ボスまで持って行きたいとこだけど、なかなかねえ。

ま、ゲームのシステムはいいや。改めてケチつけることもないと思う、システムに関しては。

問題は、このシリーズの特長、爽快感なんだよなあ。前作チェイスＨ．Ｑ．の魅力が爽快感にあったことに反対する人はいないだろう。かっとびターボの爽快感。敵車に体当たりをかまして炎上させる爽快感。

それが、Ｓ．Ｃ．Ｉ．ではあまり感じられなくなってしまった。前作以上にうっとーしー一般車両達、愛車が落下しちゃうガケや高速道路、いきなり目前を横切るグレイハウンド（大型のバスだよ）などなど、せっかくの爽快感を殺しちゃう要素が多すぎる。新しい要素の射撃にしたところで、ショボくって情けなくなっちゃうよ。まるで「ナ〇×ラ〇△スペシャル」みたいなゲームになっちゃったんだもんなあ…。

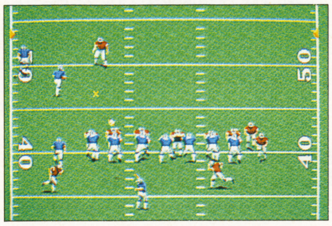
前作が好き（特にターボの爽快感がね）だっただけに、この点には哀しくなってしまった。前作の特徴であり、評価の高かった爽快な部分を、もっともっと前面に押し出してほしかったなあ。

4

TV SPORTS FOOT BALL

ビクター音楽産業／3月中旬発売／¥6700

●メディア：Hu-CARD・3M ●ジャンル：スポーツ ●ROM完成度：90% ●バックアップ：パスワード ●プレイ方法：IP~5P



本場アメリカでは、ちょうどスーパーボウルで盛り上がってる頃だし、タイムリーな企画だね。私も中学生の頃は49ersとパッカーズに、高校生の頃はブロンコスにハマっておったなあ、あー、なつかし。

で、フットボールと言えば、フォーメーション・プレイ。プロともなれば、100種類以上のフォーメーションがあるってんだからねえ。もっとも、これをリアルタイムのゲームで再現するのは不可能だろうけど。

このゲームでは、オフェンス・フォーメーションがショットガン、Iフォーメーション、プロ・セット、キックの4種（さらにSGが4、IFが4、PSが4、Kが3種ある。これをプレーって呼ぶんだ。で、計15種）、ディフェンス・フォーメーションが3－4、6－1、5－2、スペシャルの4種に各々プレイが4種で計16種。相手チームとのフォーメーションの読み合いがフットボールの醍醐味。フォーメーションが多すぎても、シロートの手にはあまるもんね。リアルタイムだから、バトルの時間も限りがあるし。ま、このぐらいがちょーどいいとこだ。操作法もカンタンだし、わりと手軽にフットボールの雰囲気は味わえる。

ちょっと気になるのは、ゲームのテンポかな。メリハリがないってゆーか、ダラダラ流れてく感じで、もう一つ、ノめり込めなかったなあ。1試合にかかる時間も、長く感じられるし。個人的趣味を言わせてもらえばハーフタイムショーがないのもいただけないぞ。試合とハーフタイムショーを合わせてフットボールと呼ぶのだ。チアガールを出せ！ チアガールを!!

ゲームには直接関係ないことなんだけど、もう一つ気になったのがマニュアル。アメリカンフットボールって、日本じゃ、まだまだメジャーとは言えない。とーぜん、ルールとか、知ってる人は、そう多くないと思う。なのに。マニュアルが分かりにくいんだよね。ま、このゲームに限らず、気のきかないマニュアルって、結構多いのも事実。情報誌じゃ、マニュアルまで触れることはめったにないけど、メーカーとユーザーをつなぐ最大のパイプなんだから、もっと気を配ってほしいな。

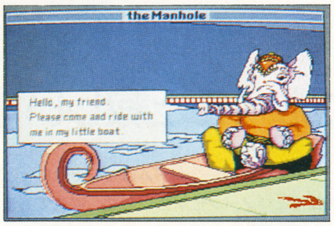
5

今月のソフト先取りっ!!

the Manhole

サン電子／2月下旬発売／¥6500

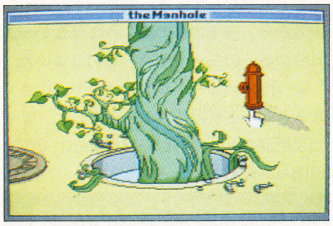
●メディア：CD-ROM ●ジャンル：アドベンチャー ●ROM完成度：60% ●バックアップ：なし ●IP専用



何ともまたミョーなソフトだ。うーん、〝ユーザー参加型電気紙芝居〟とでも呼べばいーのかなぁ？ オリジナルは、みんなの憧れマッキントッシュ。えっ、画面を見れば一目瞭然だって？ しーだね、色がついてること以外は、ほとんどマックだ。こーゆーアメリカンなグラフィックは賛否両論だろーなぁ。個人的には嫌いじゃないんだけどね、このフンイキは。

このマンホール、何がミョーかって、まずエンディングがないことだろーなぁ。エンディングどころか、ゲームオーバーも、ゲームの目的も、何もない。一応、アドベンチャーに分類されてるけど、今までのアドベンチャーとは、一味も三味も違うんだ。

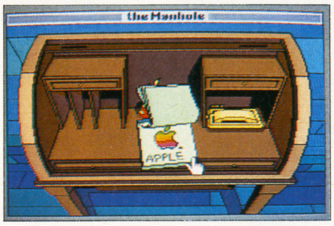
ソフトを立ち上げると、キミの目の前にはマンホールと消火栓とカーソルがある。取りあえず、マンホールにカーソルを合わせクリックする。なんと!! マンホールの中から巨大な豆の木が現れ、天に向かって伸びていくではないかっ!!



と、決まっているのは、ここまでなのさ。あとは、キミの好きなようにすればいい。基本的に制約のないソフトなんだ。

えっちらおっちらと豆の木を登るのもよし、もぞもぞとマンホールにもぐり込むのもよし、じっくりと消火栓を観察するのもよし、なのだ。

つまり、このソフトの中が一つの世界なんだね。それも奇妙奇天烈摩訶不思議な世界。アリスが兎穴から不思議の国へ、鏡を通り抜けて鏡の国へ行ったように、ピーター、スーザン、エドマンド、ルーシーが衣装だんすを通ってナルニアへ行ったように、キミもマンホールを通って、摩訶不思議な世界へ冒険に旅立つのだ。



ってのが、このマンホールってソフト。冒険なんてゆーと、何か目的があるみたいだけど、なーんもなし。繰り返すけど、クリアできないゲーム（?）なんだからね。

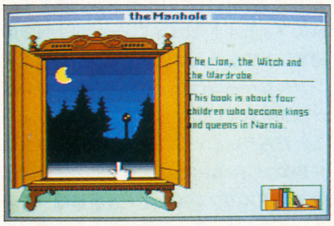
さて、摩訶不思議な世界に放り出されたキミにできることは、カーソルを合わせ、クリックすることだけ。何に合わせるかって？ 何でもさ。モノだろーと、生物（奇妙奇天烈なヤツらが、たーんと登場する）だろーと、とにかくクリックすること。意表をつく反応で楽しませてくれるのだよ。

と、説明、終わり。だって、説明のしようがないんだもん。このミョーな感覚は体験してもらわんとなぁ。

ソフトを立ち上げると「すべての年齢の子供達へ…」ってセリフが出る。これが、すべてだと思う。想像力がモノをゆーソフトだ。「いつまでも少年の心を持ち続ける」ってヤツだ（さらに別の言い方をするなら、精神年齢が低…若いってこった）。ま、こまっしゃくれたナマイキなガキには、分からん世界だろーな。

ちょっとばかし、ぜーたくを言わせてもらえば、摩訶不思議な世界の、みょーな住人たちと、もう少し深くコミュニケーションできればなぁ。これで会話ができれば、最高なのに。あぁー、キーボードがほしいよぉ！ ＊Sigh＊

とゆーワケで、ヒロイックじゃないファンタジーが好きな人、純真な心を忘れていない人（あー、恥ずかし）、楽しみに待っててね。絶対に期待は裏切らないと思うよ。私も完成版を楽しみにしているのだよ。



北枕獲のご贔屓ゲームの話

今回はゲームが少ない。で、ほんのペラ6枚ほど、コラムを書かなきゃならない。さあ、どーしよ。

マスターオブモンスターズの主役は、愛すべき怪物達だ。と、ゲームの怪物の話から入って、RPGを創るときのモンスター設定にもっていく。ってのを目論んだんだけど、イマイチのらないんでやめる（私はワガママなのである）。んで、何をやるかとゆーと、贔屓ゲームの話。最初は贔屓なんてなかったんだけどね。気が変わったのさ（だから、私はワガママなんだってば）。

で、今回の贔屓は「ガルクライト～TDF2～」だ。いやね、ゲーム自体はどーでもいーの。素材とキャラクターデザインで、贔屓ゲームになっちゃったのよ。ま、具体例は、本文でも書いてるから触れないけど。ほんと贔屓ってのは、ちょっとしたことで生まれるんだよねえ。

で、今まで数多くのゲームと接してきたワケだけど、その中にはとーぜん贔屓がある。それを思い返してみようとゆーのが、このコラムの主旨なのだ。

ゲームの善し悪しなんかより、ちょっとした演出、デザインで贔屓のゲームができるってことを、初めて意識したのは、SDモノの元祖「仮面ライダー倶楽部（ファミコン、1988年）」だったなあ。ゲームはしょーもなかったけど、第一期の仮面ライダー世代（最初の放映は1971年。おっと、今年は20周年だったのか。うーん、歳がバレてしまうなあ…。私は良い子だったから、仮面ライダースナックだって、捨てたりしなかったんだぞ）である私にとって、あのキャラクターデザインは感涙モノだった。次はどんな怪人が出てくるのか？ あの単調なゲームを、それだけが楽しみでプレイしてたもんね、地獄大使も捨て難いけど、やっぱ死神博士はよいなあ。

例えば「ワンダーモモ（PCエンジン、1989年）」なんかは、緞帳に描かれたモモが好き（けっしてタイトルのモモでも、ゲーム中のモモでも、デモのモモでもなく、あくまでも緞帳のモモが気に入っていたのだ）で、電源入れてたし（ゲームはやらんのだね、これが）。

例えば「麻雀家族（ファミコンディスク、1987年）」に入ってた〝一発麻雀〟は、演出の勝利だったよね。なんせ役満を狙える配牌しかこないんだもん。もう夢中になって〝黄金の一発〟を打ちまくったもんなあ。あれは気持ち良かった。

結局、贔屓って、いわゆる大作より小モノとかクソゲー、それも製作者のこだわりが感じられるものに多いよーな気がする。

てなワケで、大作よりこだわりが感じられるゲームを熱望する今日この頃なのです。

メガドライブ用ソフト

MD

メガドライブの発売本数は他のハードに比べて少ない。参入メーカー数が少ないんだから仕方ないとはいえ、今月はたったの４本。１月にしてはかなり寂しい数字だ。数が多けりゃいいってもんじゃないけどね。

担当／成沢大輔

この間、行きつけの爬虫類ショップへ行ったら、なんとガラガラヘビが売られていた。毒抜きなんかしてあるはずがない。万が一噛まれればオダブツである。自分が買うわけじゃないから平気とは言え、東京にガラガラヘビが４匹もいると思うと…。店員いわく「毒物が好きな人に電話してみよう」だって。心底おっかないよ、オレは。

１月発売リスト
メガドライブ

3日■ゲイングランド／セガ／¥6000
25日■ヴォルフィード／タイトー／¥4900
25日■ジノーグ／メサイヤ／¥6500
31日■エアロブラスターズ／カネコ／¥6000

ゲームギア

26日■ザ・プロ野球'91／セガ／¥3500
■タロットの館／セガ／¥3500
29日■パックマン／ナムコ／¥3500

▶タイトー、ゲームギアに参入。第１作は「タイトーチェイスHG」。
▶ビクター音楽産業も３月発売予定の「スクウィーク」でゲームギア参入決定。
▶急げ！セガのキャンペーン２種、締切１月15日。

スーパーモナコGP、ストライダー飛竜、モンスターレア、シャドーダンサー、ぶっとびターボ！大冒険、ゲイングランド、クラックダウンのいずれかの取扱説明書の三角マーク１点で応募できるビックバンキャンペーン（アーケードパワースティック等が当たる）、アイラブ！ミッキーマウス！の取扱説明書の三角マークで応募できるテレカプレゼント、ともに１月15日（当日消印有効）締切。ソフトを持っている人は取扱説明書を見よう。

たった４作、年末に比べると寂しい本数ではあるが…

新年明けましておめでとうございます。

この本が発売されて10日後以内に金沢へカニと甘エビを食いに行こうと思っている成沢です。去年も行ったのですが、ああ、あのカニの旨さは忘れられない。東京で食うものとは大違いだったっけ。

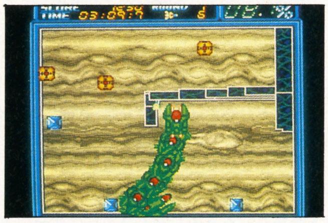
いきなり私事ばかりで申しわけありません。何でこんなことを言ってるのかというと、それは現実逃避に他なりません。先月は10数本のソフトが発売されたというのに今月はメガドライブがたったの３本だけ。ゲームギアも３本。確かに安定した供給はしているけど、少々寂しくなる。

とまあ、情けない私であるが、うだうだ言ってるわけにもいかないので、さっそく新作を紹介していくことにしよう。

ヴォルフィード

タイトー／１月25日発売／¥4900

●容量：２Ｍ●ジャンル：アクション●ＲＯＭ完成度：100％●バックアップ：なし●プレイ方法：１Ｐ専用



先月発売のタイトー「ダライアスII」には厳しい評価点をだしたが（今回メーカーズスクランブルでご反論いただいたようですが、この考えは変わりません。私個人の考えだ、と言われてしまうとそれまでですが）こちらはなかなか遊べるソフトだ。オリジナルは業務用。そのまたオリジナルは「ＱＩＸ（去年任天堂からゲームボーイ版が発売された）」というゲーム。要するに線でフィールドを囲って、一定以上自分の陣地にしてしまえば面クリア。いたってシンプルなゲーム性だ。既にＰＣエンジン版が発売されているから知っている人も多いことだろう。しかし、画面のレイアウトはＰＣエンジンなどとは大きく変えて、ほぼフルサイズのプレイフィールドになっている。そのため、第一印象は何となく違和感があったけど、プレイしやすさはこちらのほうが上だ。

シューティングゲームほどじゃないけどわりとパターン性が強いので、慣れてしまえば結構淡々と進んでいくことができる。でも、ちょっとのコントロールミスが命取りになるので決して安心できないのがかえって楽しい。爆発的ヒットにはけっしてならないけど、定番商品としての条件は完璧にクリアされている。こういう作りは好きだ。静かだし。

ところで、このメガドライブ版には３つのモードがついている。それぞれＡ、Ｐ、Ｑモードというのだけれど、この意味するところが面白い。Ａはアーケード、ＰはＰＣエンジン、ＱはＱＩＸを指す。この３つはそれぞれ仕様が若干違うので、クリア方法なども異なってくる。別モードが入っているから、即３本分の楽しみではないが、自分の好みのモードが選べるのはよいね。

少々敵のスピードが速かったり、小さくなるスピードが遅く感じられるけど、まずは及第点を上げてもいいソフトだ。値段も手ごろなところだしね。 **6**

エアロブラスターズ

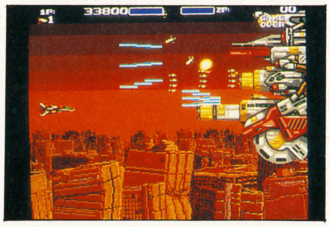
カネコ／１月31日発売／¥6000

●容量：４Ｍ●ジャンル：シューティング●ＲＯＭ完成度：100％●バックアップ：なし●プレイ方法：２Ｐ協力可

また新規参入のメーカーが増えた。とはいっても知ってる人もいるんじゃないかと思う。カネコは正式社名を金子製作所といい、古くから業務用中心のゲーム開発を行ってきた会社だ。メガドライブではたしか『ＤＪボーイ』の開発を手掛けていたはず。少なくとも業務用は同社の手による作品だ。

この「エアロブラスターズ」でメガドライブに参入することが発表されたのが昨年の初夏。で、晴れてこの度自社ブランドの家庭用ゲーム機第１作がデビューというわけだ。この後も、メガドライブ、ゲームギア、それにゲームボーイでソフトを発売していく予定だ。

ゲーム内容はありがち横スクロールのシューティングゲーム。業務用からの移植でそちらも当然カネコの製作。発売はナムコからだった。昨年11月にはハドソンからＰＣエンジン版も発売されている。パワーアップはバリバリ、スピードは高速と、きわめて売れ筋の作りでインカム（売り上げ）もそこそこだったと聞く。私はあまりプレイしたことがなかったので、うちの事務所の者に聞いてみたら「結構よく出来ていましたよ」との答えが帰ってきた。で、メガドライブ版なのだが、ぱっと見は業務用にかなり近く、グラフィックレベルでの移植は



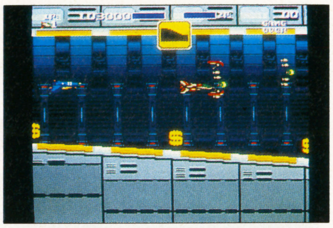
成功していると言って差し支えないだろう。

それ以外では、指摘したい点がいくつかあげられる。

まず、敵の硬さ。最初っから死ぬほど連射しないと倒せない敵が多く出現する。これは当然業務用よりもはるかに硬い。まずそこで挫折しそうになった。そしてパワーアップはあって当たり前、なくなってしまうと苦しいことこの上なく、１度やられてしまったら、次々に連続してやられてしまうこともしばしばある。パワーアップアイテムの輸送機が比較的多く出現するので許せないわけではないが。

もっとすさまじいのは敵の動きのアルゴリズム。徹底的に自キャラめがけた攻撃なのだ。敵の攻撃が激烈なのはある程度は許

そう。しかし、どうして読みずらい動きばっかりで突っ込んでくるの。極めつけはワープアウトしてくる時、自キャラと同じ座標上に現れるヤツ！



そりゃ、難しくしないと寿命が短い家庭用、という考え方はわからないでもない。でも単に敵を硬くするとかじゃないでしょう。難易度の設定方法に工夫が見られてもいいと思うのだが。もちろん同じ事は他のメディアのシューティングにもあてはまるが。

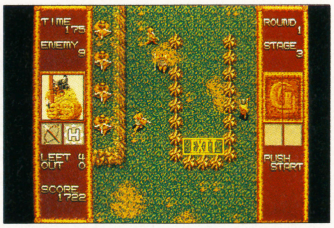
こういう、融通の利かないゲームは私のもっとも嫌うところだ。開発者の方々には前号掲載の「業界WARS」をぜひ読んで頂きたい。 **2**

「ゲイングランド」は前号でも紹介したが、急に発売が伸びてしまったので再び取り上げようと思う。これで「必勝本」の頃から都合３回目の紹介だ。私は何だか不思議な因縁を感じてしまうのだが……。

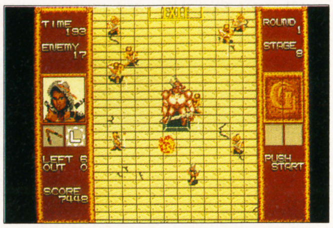
ゲイングランド

セガ／発売中／¥6000

●容量：４Ｍ●ジャンル：アクション●ＲＯＭ完成度：100％●バックアップ：なし●プレイ方法：２Ｐ協力可



前号を見ていない人のために概略を説明しておこう。１画面固定型のアクションシューティングで、敵を全滅させるか「ＥＸＩＴ」から自キャラを全員脱出させればクリアとなる。自キャラがこのゲームのポイントで、武器の異なるキャラクターをいかに使い分けていくかで戦術が変わるのだ。たとえば、高台にいる敵を倒すには上へ攻撃できる武器のキャラを使わなくてはならない。また、自キャラは面によって身動きできない状態で捕われていることがあり、助けだして仲間に加えることも可能。つまり、面の構成を考え、どのクリアパターンがよいかを選択し、どのキャラクターにもっとも向いているかを判断して進める、アクションゲームにしては思考力が必要なゲームなのである。オリジナルは業務用で、見た目がたいへん地味なためにさほどヒットはしなかったが、マニアックな層には受けたし、いかにも家庭用向きの内容だ。



今回の頭で紹介している「ヴォルフィード」にしろ、この「ゲイングランド」にしろ、見た目の印象はあまりぱっとせず、むしろ地味である。でも、こういったソフトがゲームの質を上げてくれるんじゃないかとも思う。ことに「ゲイングランド」はよく考え抜かれてあって、ついついプレイに引き込まれていく。こたつかなんかに入って、ミカンを食べながら（定番フレーズ）遊んだらいつの間にか皮が山積みになっていることだろう。

あ、思いだした。昔、似たようなはまり方をしたゲームがあったのを。ちょうど５年ほど前、今思い返して見ると、これまでの人生の中でもっとも恥ずかしい時期に遊んでいたゲーム「スターラスター」とよく似ている。あの時も24時間こたつに入りっぱなしで、暗黒惑星を目指していたっけ。「ゲイングランド」とゲームシステムはまったく違えど、ゲーム性はすごく近いような気がする。この手の渋いゲームは私の好むところなんだな、きっと。たとえマニアックすぎると呼ばれようとも…。 **7**

１月はこの３本しか発売されないけど、２月以降はまた多くのソフトが登場する。名作、駄作、玉石混淆だろうけど、期待は大きい。今年もメガドライブがいっぱい楽しませてくれますように。

前号でとんでもないミスが見つかりましたので、ここで訂正させて頂きます。

「スタークルーザー」を開発したソフトハウス「アルシスソフト」をアメリカの会社と書きましたが、れっきとした日本の会社でした。何でも長崎県の佐世保にあるところらしく、同社のメインプログラマーさんは、同じ佐世保のテクノソフト出身だそうです。Ｘ68000をメインに開発に当たっており、「スタークルーザー」のほかには「ナイトアームズ」や「プリンスオブペルシャ（移植）」などを手掛けているそうです。指摘してくれた茨城県の龍富雄さん、どうもありがとうございました。完全に私の勉強不足であります。また、関係者各位にはご迷惑をおかけしまして誠に申し訳ありませんでした。

それにしても、このアルシスソフトにはメガドライブオリジナルを作って頂きたいものだ。「スタークルーザー」に驚かされた者として、お願いしたい。

ズバリ占う！ 今年のメガドライブ注目作はこれだ！

この間ナムコへ取材に行ってきた。「レッスルボール」がもしかして１月に発売されればラインナップに加えようと思ってたのだが、残念なことに２月８日の発売で次号回しになってしまった。メガドライブオリジナルで、業務用の移植作が幅を利かせているメガドライブでは今一つ知名度は低いが、ゲームはとんでもなく面白い。サッカーとアメフトと格闘技をミックスしたスポーツゲームで、その詳細を一口に言うのは難しいけど、少なくとも対戦の白熱度合いはファミスタに近いものがある。操作もメガドライブユーザーならさほど手間どらずに覚えられる程度の複雑さ。「メガパネル」がちょっとナニだったために、ナムコのメガドライブオリジナルはどうかと思っていたが、さすがの底力。冬一番のお勧めソフトになるだろう。ナムコのメガドライブはＰＣエンジンと違ってオリジナルも多く発売されてきそうな気配。そのほうが歓迎できるだけに、今後のナムコには目が離せなくなってきた。いずれはファミコンからの移植もやってほしいものだが、それは無理な相談かもしれない。とにかく「レッスルボール」は間違いなくスポーツゲームに新風を吹き込む存在になる。大注目作と言い切ってしまおう！

↑１月発売が決定のメサイヤ「ジノーグ」。次号で紹介予定
←これが「レッスルボール」

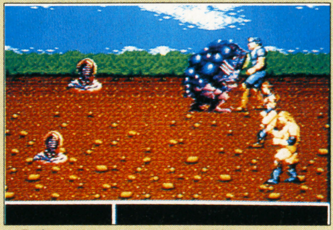
３月に予定されているセガの大作ＲＰＧ「シャイニング＆ザ・ダクネス」。ドラクエのプログラムスタッフが製作するということで、去年制作発表会まで行ってしまうほどの力の入れ方。３Ｄのスムーススクロールダンジョンと、敵キャラのアニメーションがセールスポイントなのだが、正直どうなるのか見当もつかない。マークⅢ用「ファンタシースター」が素晴らしいゲームだっただけに、メガドライブでスクロールダンジョンをやる以上ははるかに「ファンタシースター」を越えてほしい。まだ実際の物をまったく見ていないだけに期待する言葉しか言えないのがもどかしいが少なくとも「ファンタシースターⅢ」にかけていた期待よりははるかに大きい。いいＲＰＧを期待する。

↑「シャイニング＆ザ・ダクネス」の画面

←ミッキーは本当に楽しかった。次のディズニー物も……

11月に「アイラブミッキーマウス」が発売されたが、この先もディズニーキャラクターを使ったゲームは出るらしい。差し当たって考えられるのはドナルドダッグか。あのミッキーマウスを開発したチームなら間違いがなさそうなので、楽しみ。しかもアメリカでのヒットが見込めるから、値段も安くなる。次に何が出てくるか、興味を持って待つことにしよう。

新規参入の講談社総研の第１作目は「ブルーアルマナック」なるＲＰＧであることは既に発表済だが、これが戦闘シーンの写真を見るかぎりはなかなかすごそう。写真で期待して、物を見たらとんでもないことは往々にしてあるが、ぜひ好意的に待って見ることにしよう。



↑「ブルーアルマナック」の戦闘。カッコイイ

移植のほうは現在発表されているラインナップでは少々インパクトに欠けるような気がする。だからといって去年の業務用はたいへんに不作で、ぜひこれを、と思える物があるわけでもない。そんな中で「ボナンザブラザーズ」の移植が進行しているとのウワサを聞いた。あのＣＧのようなキャラクターが再現されれば実に面白いのだが。

←「ボナンザブラザーズ」。このグラフィックができれば…

GAME GEAR
ゲームギア

発売中リスト

10月6日■**コラムス**／セガ／¥2900
■**スーパーモナコGP**／セガ／¥3500
■**ペンゴ**／セガ／¥2900
10月27日■**斬GEAR**／ウルフチーム／¥3800
11月10日■**対戦麻雀・好牌**／セガ／¥3500
12月8日■**ワンダーボーイ**／セガ／¥3500
12月15日■**倉庫番**／リバーヒルソフト／¥3800
■**G-LOOC**／セガ／¥3500
12月22日■**ドラゴン・クリスタル**／セガ¥3500
12月27日■**上海II**／サン電子／¥3800

1月発売リスト

1月26日■**ザ・プロ野球'91**／セガ／¥3500
■**タロットの館**／セガ／¥3500
1月29日■**パックマン**／ナムコ／¥3800

●価格はすべて税抜きです

価格リスト

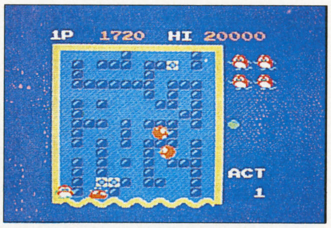
ゲームギア本体●¥19800
ACアダプタ●¥1500
カーバッテリーアダプタ●¥3500
バッテリーパック●¥6800
対戦ケーブル●¥1400
AVケーブル●¥1000
ゲームギア用アルカリ電池(単3 6本パック)●¥900
TVチューナーパック●¥12800

●すべて発売中、価格はすべて税抜きです

寝っころがってゲームギア。それもまたよし

ペンゴ
セガ／発売中／¥2900

●ジャンル：アクションパズル●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



ああ懐かしい。このゲームが流行った時はまだ高校生だったっけ。古臭いことは否めないけど、ゲームギアで遊べることだけで満足。良いゲームだけに、基本アイテムとしておいておくには何の問題もない。暇つぶしには持ってこい。 **5**

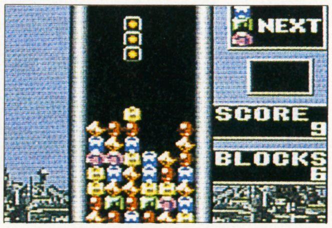
スーパーモナコGP
セガ／発売中／¥3500

●ジャンル：レース●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：2P対戦可

ゲームギアであるということを差っ引いても…。コーナーがあまりに唐突に出現しすぎるのだ。まともにコーナリングができない。慣れれば……などという意見はきかんぞ。お手軽レーシングだけに、残念。 **2**

コラムス
セガ／発売中／¥2900

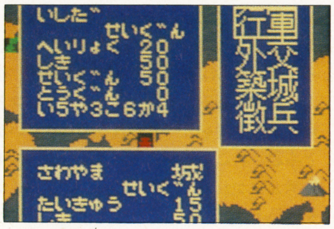
●ジャンル：パズル●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：2P対戦可



これは驚いた。見事なお手軽コラムスになっている。業務用やメガドライブ版は目を血走らせてプレイするゲームだったけどこちらは夜、ベッドの中で軽くプレイすると安らかに眠れそう。得点がデフレになのもお手軽でよろしい。 **6**

斬GEAR
ウルフチーム／発売中／¥3800

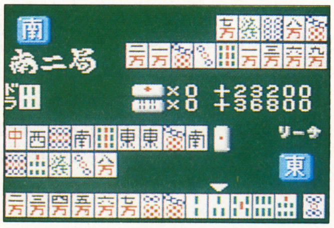
●ジャンル：シミュレーション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



まず最初に思ったのは、やはりゲームギアじゃシミュレーションは辛いなということ。ある程度我慢してプレイしなきゃならんのかもしれないが、お手軽マシンだと思っている私は、文字がいっぱいあるだけで気がなえてしまったのである。お願いだから別のジャンルにして。 **ー**

対戦麻雀・好牌
セガ／発売中／¥3500

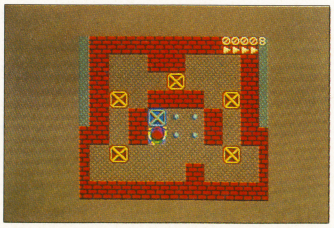
●ジャンル：その他●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：2P対戦可



ハンドヘルドで麻雀。これ以上ない定番の組み合わせだ。内容的にもとりたててよいというのはないけど、これと言って悪い点も見あたらず。でも、1人でプレイしたんじゃどうかなあ。2人での対戦がベストだね。文字が少々見づらいけど、我慢はできる。 **5**

倉庫番
リバーヒルソフト／発売中／¥3800

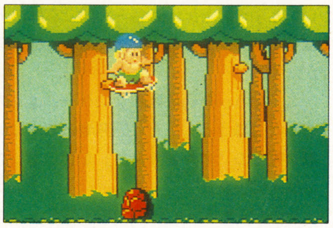
●ジャンル：パズル●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



ゲームギアで倉庫番。よく似合うわ。メガドライブにも移植されているが、どうも感心しない出来だった。メガドライブのグラフィックには合わなかったのもあるのだろう。やはりゲームギアクラスの手軽に遊べるマシンだからこそ面白いゲームなんだね。全300面とかなり遊べ、キャラクターのしぐさも良い。 **6**

ワンダーボーイ
セガ／発売中／¥3500

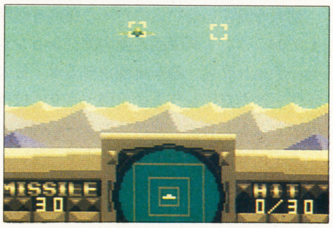
●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



メガドライブでモンスターレアが発売されているが、今さらながらのこちらが面白いってんだから笑わしてくれる。横スクロール画面を斧を持ってとことこ走って行くだけなんだけど、実にゲームギアの画面と操作性にマッチしている。何だか気持ちよく走って行けるのだ。ゲームボーイのソフトにはけっこう難しいシューティングがあって、ハンドヘルドの域を脱しちゃっていることがある。その点「ワンダーボーイ」はお手軽なハードには控え目なソフトが似合う典型例だ。 **6**

G-LOC
セガ／発売中／¥3500

●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：2P対戦可

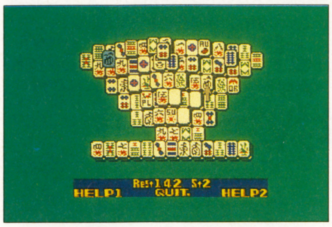


ゲームギアでプレイするのが苦しいゲームの見本。ここまでに書いてある通り、私はゲームギア用ソフトはあくまでお気軽でかつのんびりしていなきゃいけないと思っている。ハードなゲームがしたかったら、メガドライブで遊べばいいのだ。ことに、この3Dシューティングなどは論外。1、2ボタンのストロークが深いだけに、ただのシューティングだって苦しいのに。 **4**

上海II

サン電子／発売中／¥3800

●ジャンル：パズル●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：2P対戦可

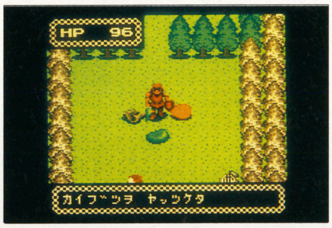


同じ模様の牌を見つけだし抜いていく。すべてきれいに抜き出せればクリア。これが上海の基本ルールだ。Iは牌の並び方が1パターンしかなかったが、IIではさまざまなデザインが凝らされている。蟷螂(きそり)配列や龍配列などと呼ばれているものだ。別にゲーム自体は悪くないけど、やはり牌の見づらい点が辛い。ゲームボーイの上海より多少はマシといった程度。ハンドヘルドにはむかない細かさの必要なゲームじゃないのかなあ。 **4**

ドラゴン・クリスタル

セガ／発売中／¥3500

●ジャンル：RPG●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

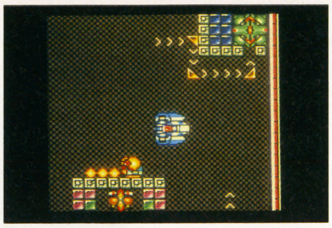


プレイしてみてびっくりした。ゲーム図書館（通信サービス）で提供される予定のゲーム『死の迷宮』とほとんど同じゲームシステムなのだ。設定こそフィールドとダンジョンの違いがあるけど、進んで行くごとにマップが見えていったり、敵とはぶつかるだけで戦闘になるところはそっくりそのまま同じ。別に悪いわけじゃないけれど何となく釈然としないのも事実。これはさておき、『死の迷宮』と同じということはプレイする度にマップが変わって行くのだろう。システム自体に慣れてしまえばいくらでも長い時間遊べるのだろうが、それにしても、敵に囲まれるとどうしようもなくなってしまうのは困る。 **5**

ポップブレーカー

マイクロキャビン／2月23日発売予定／¥3800

●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

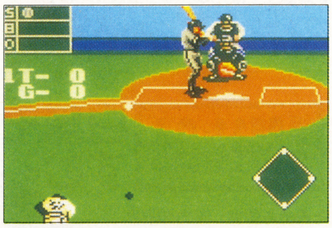


確か、かなり前にパソコンで発売されたシューティングゲーム。とはいってもバリバリの撃ちまくりじゃなくて、マップ構成要素を十分に考慮して攻略ルートを考えていかなくてはならない。その分やたらと激しいボタン操作はなく、まことにゲームギア向きなのだ。目的は各面内にあるDAAなるマシンを破壊すること。こちらが撃った回数だけDAAも撃ち返してくるので、回避地を作っとかなくてはならない。それがまた考えさせられる。操作感も悪くなく、ゲームギアによく合う。 **7**

ザ・プロ野球'91

セガ／1月26日発売／¥3500

●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：2P対戦可

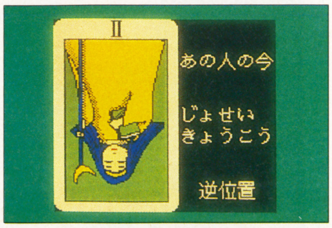


初めて画面を見た時は、初代の『燃えろプロ野球』かと思ってしまいましたよ。画面の感じはよく似てるし、どこがストライクゾーンかはっきりしない点もそっくり。ゲームを始めて3イニングはボールがバットに当たったのが1回だけ。どういうタイミングか、見ただけじゃ全然わからない。とにかく、タイミングを理解しないことには勝負できない。評価すべきは音声合成か。やけにきれい。 **2**

タロットの館

セガ／1月26日発売／¥3500

●ジャンル：その他●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

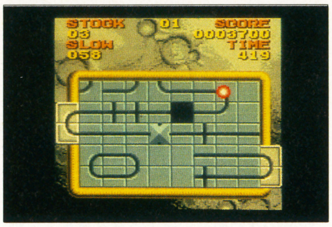


出たあ、極めつけの色物。やっぱりハンドヘルドにはこうしたアイテムがよく似合う。タロットの館なる所で、3人の占い師に自分の恋、仕事、性格について占ってもらうのである。こういうソフトは当たる当たらないなんか問題じゃない。いかに雰囲気を出すかにかかっている。けっこういい味出していて、その意味では成功していると言えそう。タロットカードのデザインもシンプルできれい。ゲームギアなりのデザインで好感がもてる。ゲームじゃないので買うにはためらうだろうけど、普通のゲームに飽きた時、ちらっと遊んでみるには格好の内容だ。 **6**

ジャンクション

マイクロネット／2月上旬発売予定／価格未定

●ジャンル：アクションパズル●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

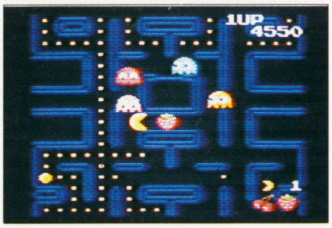


メガドライブ版の『ジャンクション』は実に無機質な感じがあって、好きなゲームの1つだ。ゲーム性も非常に高く、プレイしていて飽きさせない。このゲームギア版もメガドライブにははるかに及ばないものの、かなり近い味を出していて、いい感じだ。難易度はかなり下がっているので、遊びやすく、ゲームギア全ソフトの中ではお勧めの1本だ。 **7**

パックマン

ナムコ／1月29日発売／¥3500

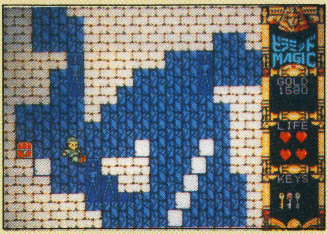
●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：2P対戦可



今回のトリを飾るのはやはりナムコでしょう。パックマンで新規参入。かーっ、やってくれるねえ。内容的にはほぼゲームボーイ版と同じ。ただし、ゲームギアには色がついているので、ゲームボーイでは出せなかったモンスターの個性差をしっかりと表現している。もちろん対戦モードもつけられていて、一方に最大8匹のモンスターが出現することもある。それよりも、次作に何が登場するか、それが最大の興味だ。やはりレトロだろうか…。 **5**

SNN情報 ーセガ通信システムー

現在までにリリースされている『ファンタシースターII TA』は3作。アーミア、シルカ、カインズがそれぞれ主人公だ。以後、今月末にはアンヌ、翌月末にはユーシス……と毎月末にヒューイ、ルドガー、そしてネイへと続く。ネイがラストとは、なかなか憎いね。また、TA以外では先月末に『フリッキー』(ああ、懐しい！) に続いて、今月末に『キネティックコネクション (パズル)』『パドルファイター (スポーツ)』『ハイパーマーブルズ (アクション)』『ピラミッドマジック (アクションパズル)』などがリリースされる予定だ。



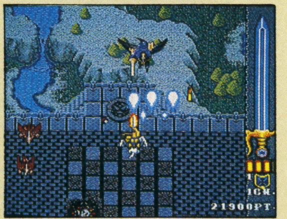
↑ようやく軌道に乗ってきた感じ。でも、情報が少なすぎるキライがなきにしもあらず

MD・話の話②

セガが発売したジョイスティックは、値段の割にかなり高品質で、シューティングゲームには欠かせないが、ここに来て2社からパッドが発売された。その一番手「エース電子・メガブラスター」を使ってみたので印象を述べよう。

外見はファミコンの外部コントローラにかなり近い。メガドライブの純正パッドより2回りぐらい小さいサイズで、どことなく物足りなさを感じる。でも持った感じは良く、2つボタンのゲームには良さそうだ。✚ボタンの操作感はファミコンに準ずると思ってもらえば間違いない。目玉のスロー機能は簡単に言えばポーズの連射で、画面中央にポーズが出るゲームだと少々うっとおしいのが難点。全体的にはなかなか良。

←現在発売されているのは白(2480円)のみ。黒は今月に発売される



→フェリオスだとポーズが中央に出る。BGMもなくなるのでかなり寂しい

ゲームボーイ用ソフト

GB

古い!と言われるかも知れませんが、いまダントツアイドルは牧瀬里穂なのです。注目していて損のないアイドルですから、まだ知らない人はぜひ、CMもたくさんでてるから。さて、GBでそんなアイドル的存在を探してみると、う〜ん!?

担当/藤森英明

長年の不摂生がたたって、ついにアルコールにドクターストップがかかってしまった。忘年会だ新年会だと誘惑の魔の手が伸びてきている矢先だというのに。いったいどうすればいいんだ!?が、結果はわかっている。将来を楽しむためにいま苦しむより現在の楽しみというポリシーを曲げるわけにはいかない、を言い訳にしよう。

1月発売リスト

8日 ■突撃!ポンコツタンク/ハル研究所/¥3300
■コントラ/コナミ/¥3500
11日 ■タイトーチェイスH.Q./タイトー/¥3600
25日 ■突撃ばれいしょんず/アトラス/¥3300
下旬 ■ファイナルリバース/東映動画/¥3400

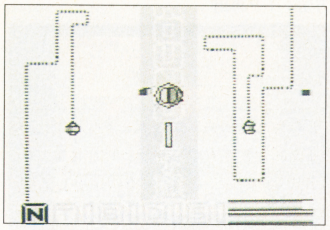
●価格はすべて税込み価格です

お正月、昔すごろく今ゲームボーイで対戦だぁ!

ファイナルリバース

東映動画/1月下旬発売/¥3400

●容量:512K●ジャンル:シューティング●ROM完成度:100%●バックアップ:なし●プレイ方法:2P対戦可

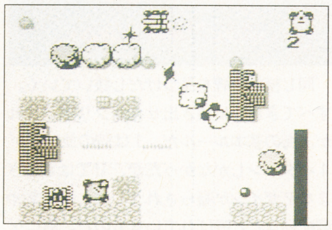


画面の左右あるいは上下をはさんで、戦闘機を操作して相手の戦闘機を撃ち落とすというドッヂボールのようなシューティングゲーム。ポイントは戦闘機が移動したところにレールが敷かれ、そのレール上しか動けなくなること。そして2回戦目はフィールドが逆転(リバース)すること。つまり、自分に有利に動いた軌跡が相手に有利にもなってしまうわけだ。このあたりが、戦略的なポイントとなって勝負にあやが出てくる。試合は5機ずつによる柔道のような団体戦。実際プレイしてみると、1人ではむなしさが残る気が。やっぱこの手のゲームは対戦でしないと。 5

突撃!ポンコツタンク

ハル研究所/1月8日発売/¥3300

●容量:1M ●ジャンル:シューティング ●ROM完成度:100% ●バックアップ:なし ●プレイ方法:4P対戦可



一触即発の中東情勢どころじゃないとばかりに、ポンコツタンクを操って、撃って撃って撃ちまくりながら進んでいくシューティングゲームなのだ。タンクはAボタンで8方向回転。砲身は1本なのでこの回転が勝負のポイント。が、なにしろ動いて撃ってアイテム取ることが生きのびることとなる過激なゲームだ。ここには破壊の美学がある。 8

CHALLENGE! GAME BOY

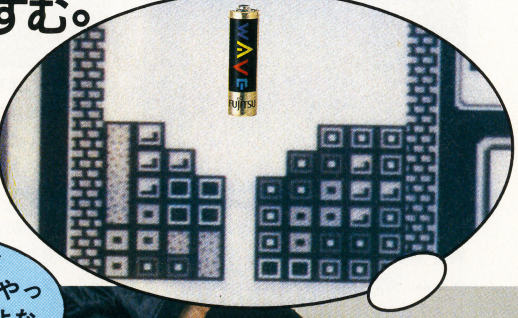
ゲームボーイ耐久マラソン30時間 vol.2

前略……乾電池の限界に挑む3人のゲーマー達。ミヨちゃん、健太郎、カズミちゃんのゲームボーイ・プレイはどこまで続く!?

前日のPMO時からスタートした耐久マラソン。17時間を過ぎたところで、ゲーマーも乾電池もまだまだ元気いっぱいです!?

AM5:00 指はしびれ、目にはクマ されどゴールは遠いのだ。

AM11:30 白黒モニターが虹色にかすむ。



そろそろ体力、気力の限界か……。間もなく24時間経過。3人のゲーマーたちもついついコックリ。やってもやってもすぐにゲームオーバーの連続。果たして彼らは、この過酷なマラソンのゴールにたどりつけるか。

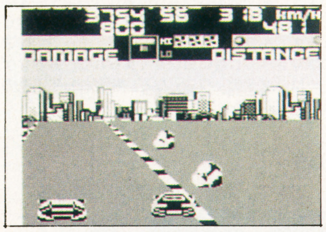
ゴールインまであと6時間30分。ここががんばりどころ!

Presented by WAVE

CHASE H.Q.

タイトー／1月11日発売／¥3600

●容量：1M　●ジャンル：シューティング　●ROM完成度：100%　●バックアップ：なし　●プレイ方法：1P専用

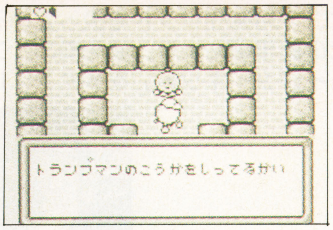


モータースポーツではなくカーチェイスゲームである。犯人のクルマを追っかけて公道を走るわけだけど、トンネルあり分岐点あり、障害物もあってなかなか大変。ギアはローとハイの2段。ステアリングは✚ボタンで左右に操作だけど、クルマの頭が振れる感じでちょっと違和感がある。それと300km／hオーバーの割にスピード感がないのは致命的だ。 4

突撃 ばれいしょんず

アトラス／1月25日発売／¥3300

●容量：512K●ジャンル：アクション　●ROM完成度：100%　●バックアップ：パスワード　●プレイ方法：2P対戦可

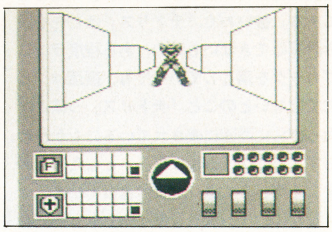


RPGっぽいのりのストーリーとステージで構成されたアクションゲーム。ふきの塔に乗り込みキッチン軍団と戦って塔を上っていく。階は暗闇面、パズル面、弾よけ面、ワープ面、隠し通路面、食庫面などがあってバラエティー豊か。でも、プレイすると単調な感じだった。 5

ライサンダー

日本物産／2月8日発売／¥3600

●容量：1M　●ジャンル：アクション　●ROM完成度：100%　●バックアップ：パスワード　●プレイ方法：2P対戦可

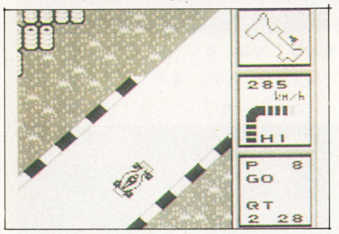


3Dダンジョン内で敵をシューティングしながらアイテムを探していくというゲームなのだ。雰囲気としては西部劇で隠れている敵を発見して撃つといった趣がある。移動スピードといい、シューティング時の反応といいなかなかのめりこめる。線画のダンジョンは重厚さにかけるが出会い頭での撃ち合いは興奮もの。 8

F1スピリット

コナミ／2月発売／¥3500

●容量：1M　●ジャンル：レース　●ROM完成度：100%　●バックアップ：なし　●プレイ方法：4P対戦可

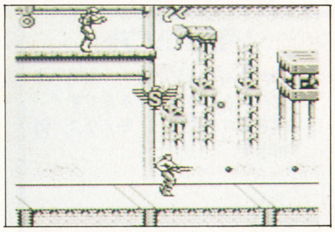


2Dもののモータースポーツゲームだ。タイトルはF1だがF3000、F3と3つのカテゴリーがインプットされている。F3からステップアップするのが無難だが、F3ではスピード感をほとんど体感することができない。F1だとそこそこスピードは出るが、ステアリングさばきはかなり大変。が、遠心力はシミュレートされなく、300km／hというスピード感は感じられない。このあたりが2Dモータースポーツゲームの限界かもしれない。 6

コントラ

コナミ／1月8日発売／¥3500

●容量：1M　●ジャンル：アクション　●ROM完成度：100%　●バックアップ：なし　●プレイ方法：1P専用



おなじみコナミのゲームボーイ版コントラの登場。過激なアクションとシューティングがうりのゲームだけど、プレイしてみるとやっぱいいわ。主人公ビルの動きも機敏だし、射撃もアイテムをとってスプレットガン、ファイアガン、ホーミングガンとパワーアップさせていくとおもしろいように敵を倒してくれる。ステージのグラフィックも独特で、平面的なものが多いゲームボーイの中にあってはレベルの高さを保っていてなかなかのものだ。 9

WAVE

ついにやったぜ! 30時間ぶっとおしでゲームボーイ。わーい、わーいお疲れさまでした

アルカリ電池の限界と言われていたゲームボーイ連続プレイの30時間。ゲーマー達はヘロヘロにお疲れしたけど、電源はまだまだビンビン。画面上のテトリス、スーパーマリオクラブ、ネメシスは力いっぱいはねまわってるぞっ!? その秘密は…

PM6:00 耐久マラソンの真の実力者とは?

ウェイブのアルカリ単三乾電池なら、40時間以上もゲームボーイが楽しめるのだ(富士電気化学の実験データより)。う〜む、頼りになるヤツ!

ウェイブなら、40時間以上も楽しめる!

元気びんびんバッテリー

遊戯少年熱烈応援! 乾電池

ウエイブ
アルカリ単三形
LR6W
2個入りパック
320円

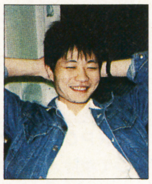
WAVEから
プレゼント!
8個入りギフトBOXを
20名の読者に!!

応募方法・手紙に住所・氏名・年令・電話番号を書いて、〒102東京都千代田区麹町5—5—5 JICC出版局HIPPON SUPER編集部WAVE係まで。1月末日までの消印有効。

FUJITSU DRY BATTERY
富士通グループ
富士電気化学株式会社

NEO GEO

他の機種では基本的に、１月発売ソフトを扱っているのだが、NEO・GEOはアーケードやレンタルなどの諸事情により、発売前のサンプルが届かないことが多い。今回は12月発売の「ジョイジョイキッド」をメインにピックアップしてみる。



担当／根本康弘

編集者。25才。男。音楽を趣味とし、最近は毎日のように家で酒をちびちび飲みながらギターを弾くのを楽しみにしている。先日、はじめて「ポピュラス」をプレイして、最も簡単なモードで破壊の限りを尽くし皆に白い目で見られる。好きなゲームは「グラディウス」など。相変わらず不毛の恋に燃えている。

1月発売ソフト

未定■ラギ／アルファ電子／価格未定
■みなさんのおかげさまです！—大スゴロク大会—／モノリス／価格未定

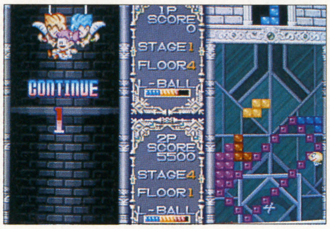
▶NEO・GEOのレンタルは関西を中心にスタートし、最近では関東でも取扱店が増えてきている。当初レンタル中心だったこのハードだが、今では販売もかなりの量になってきているようだ。通信販売をはじめとして、おもちゃ店などで扱っている。あるおもちゃ店では、価格が高いということもあるのだろうが、かなりのヒット商品と見ているらしい。事実ソフトの売り上げも、スーパーファミコンやファミコン、ゲームボーイなどにまじって、「サイバーリップ」や「ベースボールスターズプロフェッショナル」などのタイトルが見られる。通信販売もかなり数字が伸びているようではある。

業務用でヒット中のブロックパズル

ジョイジョイキッド

SNK／発売中／¥28000

●容量：22M　●ジャンル：パズル　●ROM完成度：100%　●バックアップ：メモリーカード　●プレイ方法：２Ｐ同時可



「テトリス」はあまりにも多くのフォロワー達を生み出し、ゲーム全搬のプレイヤー数を増やした作品だった。この「ジョイジョイキッド」も見るからに「テトリス」タイプのパズルゲームである。で、このソフトのどこが「テトリス」ではなくて、「ジョイジョイキッド」として完成されているのかを説明してみたい。

出現するブロックの形状は全て「テトリス」に同じ。ただ、目的がきちんとあって、画面下方のブロック内に囲まれている気球を、ブロックを消すことによって画面上方に逃がしてやることである。つまり「フラッシュポイント」のような、「テトリス」のブロックアクション＋面クリア条件の加わったゲームなのである。ブロックの消える条件は「テトリス」＋αとでも言ったら良いだろうか。各ステージにはあらかじめ何らかの形のブロックが置かれている。それらのブロック自体は落下することはなく、空中に配置されているだけであり、横１列にブロックを並べないと動かない。その代わり、この空中ブロックがあるおかげで、連鎖反応が起こるのである。空中ブロックが点在し、それぞれの間にスペースが残る。最も上の空中ブロックのラインを消すと、その上の横１列がそろわないブロック群が下方の空中ブロックの位置まで落下し、そのラインを消す、そしてさらに下に…といったような連鎖が起こるわけだ。「コラムス」のような大きなブロックではないので、この連鎖が何とも予想しづらく、何となくボーナスっぽい気がしてしまう。そう考えるとゲーム性が多少低いかなという気がしないでもないが、これが狙える人は狙えるものなのである。今、この原稿を書いているのはちょいと朝方に近い夜中なのだが、ここから１メートル半のところで手塚一郎氏が子供のように「ジョイジョイキッド」に熱中している。一見ムダとも見えるとがったブロックの山を作りながら、次の瞬間、それらの山が、見事に下方でぽっかりと口を開けていたブロックの構にはまり込むのである。彼いわく、「テトリス」ほど先を読み計算はできないものの、ある程度ラフにブロックを落としていっても、復活はシビアではないとのこと。「テトリス」っぽさが大っぴらに画面に表されているにもかかわらず、そのゲーム性はひょっとしたらものすごく深いのでは、とまで言っている。

確かに、「ジョイジョイキッド」をプレイしてみると、よっぽど「テトリス」を好きな人が作ったんじゃないのか、とか、「テトリス」マスターにまでなってしまった人が思いついた作品なんじゃないのか、なんてぼんやり思ったりする。ゲームの難度自体は高い。先の空中ブロックに加えて、３度ラインをそろえないと消せないブロックや、決してこわすことのできないブロックなども、ステージが進むにつれて出現するようになる。さらに敵キャラやトラップもある。とは言っても大したものではなく、平らに言ってしまえば、なくてもいいようなかわいいものではある。また、こっちにも武器があって、なんと爆弾が使えるのである。これが何と言ったら良いものか、真面目にパズルを楽しもうと思ったら、決して使わないものであるし、これを使わなくちゃクリアできないなんて人は決していないはずのアイテムではある。つまりは、ブロックの動きにだけ注目していればいいのである。「テトリス」に慣れてしまった人が見ると、何となく引っ掛かるものが多いような気がするし、気軽にプレイしてみるだけだと、最初はなじみにくいとは思うが、練られたパズルではあると思う。

で、最後になったが、ちょいと不満を言っておく。ネオ・ジオのスティックだとやっぱり反応が甘い。特にブロックのスピードがやたらと速いときなど、大げさにスティックを押し続けていないとならない。ちょいとつらい。

7

●ラギ

アルファ電子／１月発売／価格未定

←ファンタジーアクション。各ステージは色とりどりだ

昆虫人間の住む惑星の格闘家が、悪物をやっつけるアクションゲーム。よってキャラクターの設定やら攻撃やらがユニークではある。葉っぱを使って敵を倒す。サンプルが届いていないので分からないが、敵をひろったり、回したり、けっとばしたり、投げたりできるのが何とも楽しそう。画面写真を見るとほわーんとした感じのファンタジックなムードをただよわせている。ぱっと見には普通のアクションぽい感じ。もちろん２人同時プレイができる。このゲームもきっと２人で遊んだほうが、よっぽど楽しいのであろうなあ、などと思わせるのは今までの作品からも想像できる。

●みなさんのおかげさまです！

モノリス／１月発売／価格未定

←麻雀プラススゴロクゲーム。ギャグを散りばめたゲーム展開

スゴロクゲーム。とは言ってもコマを進めるためには対戦相手とマージャンをしなくてはならない。で、もちろん色々なイベントがそこかしこに用意されているというわけだ。お笑い・アイテム・ショップ・女の子・天使・ゲームオーバー・ジョッカー（アイテムを盗まれる）・悪魔（10マス戻される）などのマスがマップ上に配置されている。アイテムも、名前からは判断がつかないような変てこなものがいくつもある。１人プレイ専用。

ちなみにこの作品は、アルファ電子に続く２社目のサードパーティ、モノリスの参入ソフト。

➡今月の10本!!

Hot Game Review

Best choice for game players

●SFC● パイロットウィングス／46
●SFC● アクトレイザー／47
●SFC● F-ZERO／48
●F C● 夢ペンギン物語／49
●F C● じゅうべえくえすと／50
●F C● ベストプレープロ野球'90／51
●P C● マスターオブモンスターズ(CD-ROM)／52
●P C● ジャッキーチェン／53
●MD● スタークルーザー／54
●G B● モンスターメーカー／55

Illustration ACHIYA

FC…ファミコン／SFC…スーパーファミコン／PC…PCエンジン／MD…メガドライブ／GB…ゲームボーイ の略です。

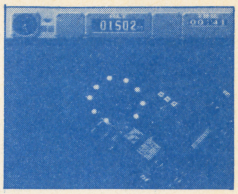
パイロットウィングス

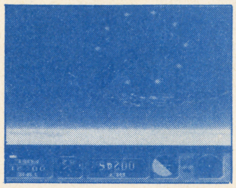
文・高橋政輝

■任天堂　■発売中
■￥8000(税込み)

任天堂のスーパーファミコンソフト第三弾。プレイヤーは「フライトクラブ」なるスカイスポーツスクールに入会し、各種ライセンスを取得するためのフライトテストを受けるのだ。パイロットウィングスでは、ライトプレーン、スカイダイビング、ロケットベルト、そしてハンググライダーの4種のスカイスポーツを楽しむことができる。各ステージの合否は各種目の合計点で決定され、教官からのアドバイスもある。今までにない新しいタイプのスポーツゲームといえよう。

●容量：4M
●ジャンル：スポーツ
●ROM完成度：100%
●バックアップ：パスワード
●プレイ方法：1P専用





↑リング内を通過することによりポイントが加算される。着陸に失敗しては高得点は望めない
←高度3800FTからスカイダイビング。パラシュートを開く位置とタイミングを見切れ！

スーファミで空を飛ぶ

動物の姿というのが大好きだい。のっけから何書いているのかと思われてしまうかもしれないが、本当にそう思う。ただし、この場合の動物というのは「人間」を除いてのことだけど（じゃあ猿は？　知らね）中でもやっぱり馬ね。けどパイロットウィングスは競馬ゲームでも乗馬のシミュレーションでもないのでこっちに置いといて、次に来るのは鳥であるのだ。特に翼がいい。羽根の長いタイプならさらに○(まる)。細かくいえば猛禽類の翼はその形においてベストでありましょう。製図ブラシも毛ではなく羽根を使っているのはそのためであって、風切り羽根のあたりの形ときたらもう……というような世界がイラストのお仕事の際にも机上で展開されているのだ（シアワセそうでしょ。みんなから言われる）

こんなワタシに与えられたのがパイロットウィングス。バッチグーよ。まかしとき！

もうやっても無駄だ！

このパイロットウィングスは、いろいろなスカイスポーツを楽しむことができる、ちょっと変わったフライトシミュレータと言ってしまっていいのかな？　各ステージに用意されたそれぞれのフライトテストを受け、合格ラインを越えるポイントを獲得すればライセンスをもらって次のステージへと進めるようになっている。合計点で合否が決まるから、当然のことながら1種目で良い点をとっても、手痛い失敗を他でやらかすと×(ペケ)なのだ。苦手種目を作ってはいけないということなのだな。とりあえずスカイダイビングが苦手なワタシではある。だって着地に失敗して海に落ちると、全然ポイントをくれないんだもんね。ライトプレーンやロケットベルトは、着地を失敗しそうになったらもう1度トライすればいいし、ハンググライダーは着地点に関して甘いし、なんとかなるんだけどなあ。一発勝負はつらすぎるよーと思ってたら100点が出た！　ステージ6をクリアできる最初で最後のチャンス！　と思ったけど結局合格ラインに1pt.足りず、挫折。さらなる高みへと至る道はかように厳しいものであったか……。

飛行機が王道でしょ

4つの競技の中では、ライトプレーンが一番空を飛んでいるという実感があってワタシはおもしろかった。やっぱり拡大・縮小・回転があるとツヨイなあ。F−ZEROもそうだけど。なんといっても地表に向かっていくときの画面の変化に興奮してしまうのだ。特に海面に機首を向けて高度を落としていくと、一定の高度を割った瞬間、それまでは平坦に見えていた海面上にテクスチャの嵐。それが目前に迫るスリルはスカイダイビングで投身自殺するときより大きい（何を比べてるんだろね）のであった。あの一瞬にサイバースペースを垣間見たような気がしないこともない。

サイバースペースといえば前回のヒッポンスーパーにも載ってた人工現実感の話があった。あのヘッドセットをつけてグローブはめて、仮空の部屋の中を歩きまわるやつね。あれと同じものをニコグラフっていうCG関連の展示会みたいなところで実際に見てきたけど、第三者から見ていると、やってる本人が熱中すればするほどおかしいものでした。これってゲームやってる人にも言えるな。まわりにいません？　F−ZEROをやってると体がバンクしちゃう元気な人。いるでしょう。なんて人のことを言ってたら、編集部でパイロットウィングスをプレイしてて、「キメちゃん、体揺れてる！」の一言。ちいいっ！　F−ZEROでは大丈夫だったのに。

キメラはやっぱりちょと変です。

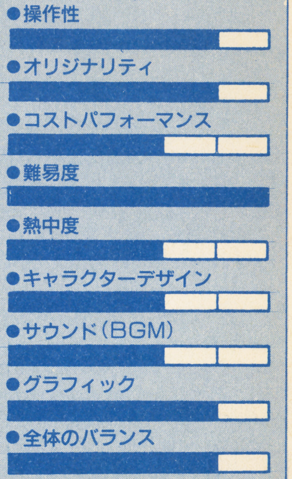
次は空中戦(ドッグファイト)がしたい！

誉めてるんだかけなしているんだかよくわからなかったと思うけど、個人的にはマリオやF−ZEROよりも入れ込みたくなるソフトである。派手さがないので応援してあげたくなってしまうという気持ちがはたらくのかもしれないけどね。

ちょっと難しすぎる、というより一度クリアしたステージをまたクリアできるかというと、そうはうまくいかないのがいささかツライ。運にまかせてクリアする自分が悪いのかしら。あ、やっぱり……。

あとは、ライトプレーンで宙返りができるようにしてほしかったよう。残念だなあ。リアリティの問題もあるだろうけどさ。このソフトを見てると次に期待するのはガンガンの空中戦でしょう。早くどこかのメーカーさんが出してくんないかなあ。

評価表



オリジナリティ4はちょっと悩んだけれど、まあいいでしょう。難易度は私個人の感覚だとさらに×1.2ぐらいあげちゃってもいい。でもシューティングやアクションの難しさとは質が違うのだな。キャラクターデザインは、各教官のセリフが妙におもしろくって、4にしようか迷ってしまったよ。問題はサウンドで、こういうものに注意を払わずに遊ぶ性質(タチ)なもんで信用できません。末長く遊べる人ならコストパフォーマンスはもうちょい良いと思うぞ。でも8000円。

（投入時間／5時間）

高橋政輝
1969年11月20日生まれ通称高橋キメラorキメちゃん。本誌小説ウィザードリィのイラスト描き。極度の方向オンチ。昨日も池袋駅講内で迷って友人を待たせる。でも先日長野から1人で帰ってこれたので、それを内心誇りに思っているフシあり。モトクロッサーが一台欲しいのだが、普通免許もない身じゃいつになることやら。早く大人になろうな、キメ。

©Nintendo

SFC

HOT GAME REVIEW

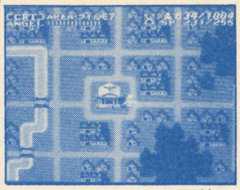
アクトレイザー

文・野安ゆきお

■エニックス■発売中
■￥8000(税別)

プレイヤーが神となり、地上を支配する魔物を倒し、地上に人々を繁栄させることが目的のゲーム。魔物と戦うアクションモードと、人々の繁栄を助けるクリエイションモードの2つのモードを交互にプレイするゲームである。地上は6つの地域に区切られており、それぞれにアクションモードが2つ、合計12のアクションモードが準備されている。6つの地域全てを人々の住める世界にした後、最後の大ボス・サタンとの戦いがあり、それを倒すとゲームクリアとなる。

- 容量：6M
- ジャンル：ACG+クリエイションモード
- ROM完成度：100％
- バックアップ：バッテリー
- プレイ方法：1P専用



↑クリエイションモード。神であるプレイヤーは、人々に指示を与え、町を発展させるのだ

←アクションモードのワンシーン。グラフィックの美しさが印象的。ほれぼれしてしまう

異ジャンル共存ゲーム

アクションゲームと、人類を育てるとが目的の非アクションゲームを合体させた。これだけで、私はアクトレイザーを高く評価したい。ただのアクションゲームに経験値を導入しただけで、『RPG要素のあるアクションゲーム！』というキャッチコピーをつけたゲームなどより、2つのジャンルを1本の中で交互に進行させ、見事に共存させたこちらの方がよほど優れている。

2つのモードがどのように共存しているのかというと、つまりはこういうことだ。クリエイションモードというのは、言うなればRPGにおける経験値稼ぎである。ここで我慢してじっくりと頑張れば、後の戦いが楽になる。ただ、それだけだと、アクションに自信のある人はアクションモードだけをプレイすることになりかねない。それを防ぐために、クリエイションモードで満たさねばならない条件を設定し、軽い足止めをかけている。ここでは数々のイベントが盛り込まれ、足止めのかかっているプレイヤーを飽きさせない工夫がなされている。イベントによってはちょっと長いかな、と思われるものもあるが、とりたてていらつくほどでもない。しかも、これらのイベントは、サブストーリーとなって全体の世界観を補強し、悪魔を倒すというありきたりの物語を立派なエンターテイメントに仕上げる役目を果たしている。ここらへんの制作者の手腕は見事である。プロの仕事だ。

聞けば、制作者にはパソコンゲーム界の一流スタッフを揃えたとか。なるほど、納得、である。

スーファミならではの演出

お次はグラフィック面やサウンド面に目を（耳を）向けてみる。

最初に言おう。グラフィックはかなりすごい。数あるスーファミソフトの中でも1、2を争う出来栄えと言っていいだろう。サウンドもかなりのものだ。店頭でデモプレイをしたとき、スーパーファミコンの魅力を一番ストレートに見せつけるソフト、というのがピッタリくる表現か。

ここまですごいと、逆に反論も出てくるものらしい。これでもかと画面を拡大、回転させているのを見て、「これみよがしにスーファミの機能を使っているのって、なんか嫌味だなぁ」と言う声が後を絶たない。

しかし、私はその考えには同意しかねる。せっかくある機能を使わないでおくなんて、宝の持ち腐れ以外のなにものでもない。それではせっかく電気炊飯機を買ったのに、「わしゃあ釜で炊いた飯しか食わん！」とか言ってる偏屈じじいと一緒だ。私はじじいでもなければ偏屈でもないので、使えば便利なものはどんどん使うべき、と考えている。しかも、それを使った結果がゲーム上の演出効果として見事に実っているのだから、文句をつける筋合いはどこにもないではないか。

しかし、しかし、しかし！

と、見出しに3つも逆接の接続詞を使ってしまった。そうなのだ。ここまで褒めちぎっていたのに、最後に〝しかし！〟なのである。

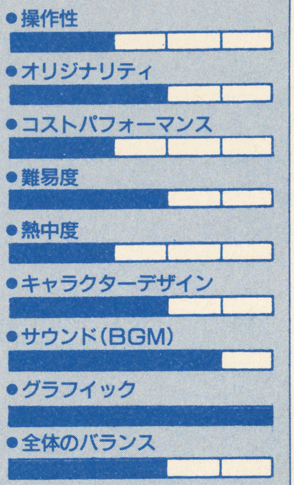
それは何が原因かというと、難易度だ。はっきり言う。難し過ぎる。

これが、アクションゲームに慣れ親しんでいる人をターゲットにしたゲームだというのなら、この難易度でも納得しよう。このくらいでなければ簡単すぎてつまらない、という人も多いはずだ。しかし、そこまでアクションゲームに慣れている人にとっては、操作性がイマイチに感じられるのではないだろうか。どうも主人公をキビキビ動かせないのが気にかかる。となると、アクション好きの人達が満足するゲームとは言い切れない。かと言って、それ以外の人には難しすぎる気がする。中途半端な難易度設定と言えよう。

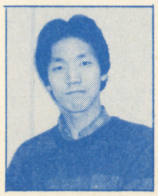
そもそも、クリエイションモードを導入した最大の意義は、アクションが苦手な人が、こちらでがんばればアクションモードを突破できるように配慮されたものではなかったのか？　しかし、クリエイションモードでいくら頑張っても、増えるのはHPだけ。それも10分やって一目盛り増えるかどうかのペース。それじゃあ、あのトラップだらけの、ギリギリジャンプの多い、制限時間の厳しいアクションモードを突破する足しにはならない。レベルの上昇とともにジャンプ力が上がるとか、時間経過がゆっくりになるとかの要素は検討されなかったのだろうか？　そこらへんがゲームの中に導入されていたら、アクションが下手な人でも楽しめる、誰もがゲーム全体を味わえる良作になっただろうに…。

本当に、それが残念だ。

評価表



やはり、問題は難易度か。このゲームが難しくない、と感じるほどアクションゲームをやりこんだ人には、今度はギクシャクした操作性がネックになる。ここらへんのジレンマはなんともしがたい。キャラクターについては、主人公や敵キャラに関しては大したことがないものの、背景に描かれている彫刻などに妙な存在感があり、それが心に残っていたため、ちょっと上乗せした。サウンド、グラフィックに関しては文句なしの出来栄えだ。　(投入時間／8時間)



野安ゆきお

現在スーパーファミコン情報局を担当し、編集部で最も数多くスーパーファミコンソフトをプレイしているのが自慢。発売日とほぼ同時にハード本体を個人的に購入し、仕事のためだと自分に嘘をついてスーパーファミコンに没頭する週末を送っている。これからはハードの機能を駆使したゲームがどんどん出ることを希望。昭和43年2月生れ。B型。

©1990 古代祐三　©㈱クインテット　©ENIX

SFC

HOT GAME REVIEW

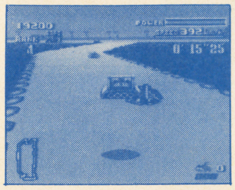
F-ZERO

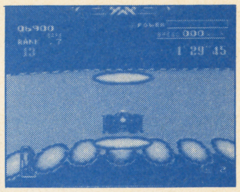
文・中本香代

■任天堂　■発売中
■￥8000（税込み）

西暦2560年代、現代より遥かに進歩したＦ－ＺＥＲＯサーカスは、惑星間を移動して争われている。
マシンは超磁力技術を駆使して開発され、タイヤもギヤチェンジも必要ない。
各惑星でドライバー達を待ち受ける多彩なサーキットはそれぞれに美しくそれぞれに危険を孕んでいる。
抜群の操作性とスピード感に酔いしれて、思わず奥歯に力が入る。カーレースゲームも遂にここまで来たかと唸らせる飽きのこない迫力満点のゲーム。

●容量：４Ｍ
●ジャンル：レース
●ＲＯＭ完成度：100％
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：１Ｐ専用





↑コース先の見易さはスピード感につながる。ジャンプは気持ちいいが着地に失敗すると大変
←あまりにも悪質なショートカットは反則とみなされ、オフィシャルによって引き戻される

Ｆ１に負けない興奮が！

今や猫もしゃくしもＦ１！　この超加熱気味現像に驚いているかく言う私も、４年前の鈴鹿に行って、感動と興奮、そしてあふれる夢に出会ってしまった１人である。あの日から毎日がＦ１がらみ。大変なものに出会ってしまったというのが本音。

Ｆ１に関わっている人達ってのはドライバーをはじめとしたいわゆる向こう側の人も、観客として見ているこっち側の人も、ひたすら「夢」を追い続けていかなくちゃやっていけない世界なんですよね。

近代Ｆ１においては、莫大な資金力や超高度な技術力が必要不可欠な要素になっているとはいえ、やはり原動力になっているのは子供の頃から持ち続けている「夢」しかなく、これがあるからＦ１が人間ドラマとして興味がつきないのです。

サーキットに行って感じるのは、とにかく疾風のように飛んでいくマシンの色、音、そして匂いまで含めた空気。日常生活からあまりにもかけ離れた別世界の雰囲気。

感動は五感のすべてを動員してこそ生まれる、と元ベネトンのメカニック津川さんの言葉にもあるけれど、夢を持つような感動を知るためにも、できるだけ純粋なうちにＦ１と出会って欲しいなんて高尚な事を考えつつＦ－ＺＥＲＯをプレイしました。

大体、私のような昭和30年代前半生まれにとっては、カーアクションゲームなんて遊園地の片隅にあったゲームコーナーの、その中でもやっぱり片隅に置かれていた例の、ほら、ブリキの自動車がロール状に動く道路の上をはみださないようにコントロールするやつ、あれが出会いだったでしょ。だから20年以上たってとうとうここまできたか――しかも家庭用ゲームで――と感慨に耽ったりして……。

スーパーファミコン用に開発されただけあってそのグラフィックの美しさにまず啞然としてしまう。

今までのこのようなレースものは、エンジン、ギア、サスペンション等あれこれと選択できるわりには出来上がったマシン性能に大差なく（あるいはあり過ぎたり）操作性も低くいらいらばかりがつのっていたような気がする。

そもそもカーブの手前に大きな矢印が出てこなけりゃその先にカーブがあることすら分からない、そんなゲームもあったよね。

Ｆ－ＺＥＲＯの画面は車載カメラの臨場感に限りなく近く、コントローラーとマシンが完ぺきに一体化して操作性はバツグン！

アンチロール・サスペンションが最近のトレンディだけれども、Ｆ－ＺＥＲＯにはタイヤはないので、Ｌ、Ｒボタンを駆使して350㎞／ｈのハイスピードでコーナーに突入することができるのです。

周回を重ねるうちにターボが使えるようになり、一瞬ブースト圧を上げる（Ａボタン）ことによって500㎞／ｈを軽く越えるスピードでライバルをラップ――このスピード感が結構快感なのよね。ただし、ターボは３回までしか使えないので、どこで使うかが勝負の大事なポイントとなるのです。へたに使うと怪我するよ。私なんて何回もここぞというところでクラッシュ!!　この時の爆発音は何度経験しても飛び上がるほどで、今までの家庭用ゲームでは絶対に味わうことのできなかった迫力をステレオ音響で味わうことができます。

また、オフィシャルからの指示や後方から迫って来るマシンの表示も丁寧でゲームに集中しやすい。

過去に完走したコースのベスト10タイムとベストラップが15のコース全てに於いて記録されているので、レースに疲れた時はプラクティスモードでタイムアタックするのも楽しいかもね。

まあ、要はカーレースなのでいまさらゲームの本質の面白さについてくどくど説明する必要もないのですが、セナみたいに１等賞以外に価値を見いだせないという方は、レースの途中でＧＩＶＥ ＵＰして再スタートすることもできるから、こんちくしょーめなんて思いながらだらだら走り続けなくても良いという事を最後に補足しておきましょう。

それにしても、超過熱ぎみのＦ１人気、単なるブームで終わらずにしっかり日本に根づいて欲しいですね。

今年は我らがサトちゃんが表彰台の真中に上れる可能性も大きい事だし、あの混雑にもめげずまた鈴鹿へ応援に行くのです。

とにかく３月の開幕戦を首を長～くして待っている人は、空白の日々をＦ－ＺＥＲＯの興奮で埋めてみるのが最良の方法でしょう。

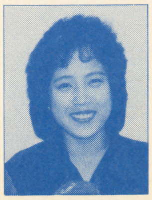
評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド（BGM）
●グラフィック
●全体のバランス

ピットイン時のアイデアに斬新さが感じられるが、カーレースものでオリジナリティを追及するのは多少酷かもしれない。

難易度に関してはレベル設定があるので、幅広いユーザーに対応している。

サウンド面ではハードが進歩した分厳しい採点になった。音の迫力の面だけでいえば満点に近い。そして操作性の良さとグラフィックの美しさは他に類をみないものがある。　（投入時間／８時間）



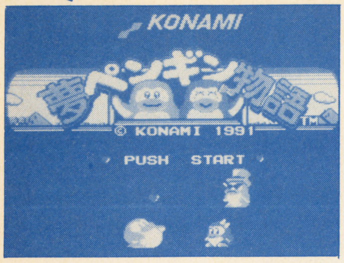
中本香代

天秤座Ｏ型主婦歴５年。自他共に認めるＦ１狂のおかしな主婦。Ｆ１を通じて新しい出会いや発見が多くて興味が尽きない。長年つちかってきたＦ１への想いを、書きも書いたりエラソーに！　ドシロウトの主婦に、１ページも使わせる編集部の勇気と、ゆとりに感謝！　老後の夢は夫婦でＦ１全16戦を追いかけてのんびり旅をすること。

©Nintendo

夢ペンギン物語

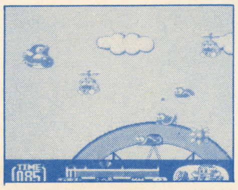
文・作山哲広

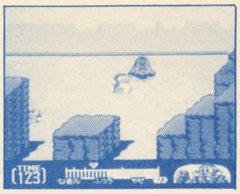


■コナミ■1月25日発売
■¥5800(税抜き)

恋人のペン子をライバルのギン次から奪い返すため、主人公ぺん太がダイエットに励むちょっと変わったアクションゲーム。制限時間内に決められた体重まで痩せてゴールすればステージクリア。痩せる為には、途中に落ちていたり敵が持っている痩せ薬を飲めば一定目盛り痩せられる。攻撃や操作性など、体重によって変わるのが特徴。特に、太っている時の攻撃方法のボディプレスは一見の価値あり。全6ステージ。中2ステージはシューティングステージになっている。

■容量：2M
●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%
●バックアップ：なし
●プレイ方法：1P専用





↑コナミいわく、女の子に遊んでもらいたいゲームなんだそうです。あーそんな感じするわ
←このシューティング面は外の面とくらべて少し難しいんじゃあーりませんか？そーめん専科

シチュエーション

冬が来て、クリスマスが来て、正月が来て、みんなと顔をあわせる3学期が来た。もちろん、片思いのあの子にも会える。登校する彼女の後ろ姿を見つけた僕は、仲のよいクラスメートの声色でわざとらしく話しかける。「やっ、おはよー」彼女は僕の方に振り返り、まじまじと顔を見てから、ちょっとしかめっ面をして一言、「○○君、太った？」

この一言を聞いた僕は、何とか痩せようと、死にもの狂いでダイエットをした。そんなある日、たまたまオモチャ屋の前を通った僕が見たのは、TVの中で必死にダイエットしているペンギンの姿。僕はオモチャ屋に駆け込み、店の人にシリネツレツに話して1本のゲームソフトを買った。それがこの「夢ペンギン物語」だったんだ。

おっと、いけない。ここはコラムでも小説でもない、ゲームレビューのコーナーだった。こんなの書いたらおこられちゃうや。ほんじゃま、「夢ペンギン物語」いきます。

始めに、私はこのゲームが気に入った。どこらへんが気に入ったっていうと、親切さ、テンポ、雰囲気、ストーリー、この4つ。親切さっていうのは、初めてファミコンを遊ぶ人でも大丈夫な説明画面がある所。ゲームをスタートさせると、画面に主人公のペンギンが出てきて、その上に「Aでジャンプ」とか、「Bで攻撃」とか基本操作を説明してくれる。で、その通りすればジャンプをするし、目の前の敵も倒せる実践ができる。これで、「私ィーゲームなんてー」っていう女の子でもある程度は理解して遊ぶことができるぞ。

ここらへんの親切さっていうのは簡単な操作をより確実に認識することで、プレイヤーに安心感を植えつけることに成功していると思う。

また、海に落ちたり、飛行機でやられてしまった時なども死にはしないで、水デブや空気デブなどになるだけなのだ（ゴールまじかでなるとゲームオーバーも同じになってしまうが)。おまけに、フリーコンティニューなんだからいたれりつくせりの親切さだ。

次は、テンポ。このゲームは、実にテンポがいい。難易度が低いせいかもしれないが、かなり早くクリアができる。ステージ自体も、次から次へとインパクトがある地形が出てきて、見ていても楽しい構成になっているので、「次はどんなだろう」とギャラリーも飽きがこない。

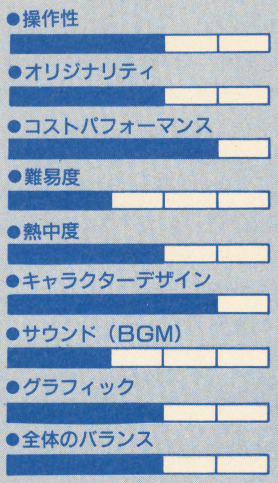
3つ目は、雰囲気。コミカルなバックミュージックや、パステル調の色彩を使った可愛らしいグラフィックなど、女の子にもウケる要素は含みながら、アクション指向の男の子にも納得のいくしっかりしたゲームバランスを合わせ持っているのだ。

「どうせチャラチャラしてるだけのふざけたゲームだろう？」と、新しいゲームに対してはいつも厳しい私が、すぐハマッてしまったんだから否定はできない。それと、あとで書くが、キャラクターの表情の多さなども理由のひとつだ。

最後は、このゲームのストーリーの突飛さ。ゲーム説明を読んで笑ってしまった人もいると思うが、ダイエットが目的のアクションゲームなんて、ファミコン初、いやゲーム業界初なんじゃないのだろうか。「愛する女のために努力する男ってカッコイイなー」などと涙を流して遊んでいる忍者根本氏の言うこととは裏腹に、彼女を取られたにもかかわらずばくばく食ってるペンギンのデモシーンには大笑い。おまけに、彼女を奪ったペンギンのギン次は、言わなきゃいいのに「痩せ薬は俺の子分達が持っている」なんて胸はっていばるんだから大マヌケだ。

という感じで良い所だけをあげてきたが、不満も少しだけある。ステージはクリアしたものの、体重が目標まで達していないと、もう一度同じステージをやらなければいけない点だ。これには「一度クリアしたのになぜもう一回やらなければいけないんだ？」という不満が残る。ゴールした時点で目的が達成できなかった時は、最後のチャレンジとして簡単なゲームを用意しておいてもおかしくはなかったように思う。ま、気になったのは実をいうとそこいらへんの細かい所だけだったりするのだが。まあ、主人公の多彩なアクションや、食べ物を食べてしまった時の表情、高い所から落ちる時の怖がってる顔など、ほんとに見てるだけでも充分楽しく、出来の良いアクションゲームなので、やってみたいと思った人は買っても損はしないと断言をする。ただ、タイトルがちょっと恥ずかしいので、買う時は彼女と同伴で買いに行くことをお薦めして終わる。

評価表



ゲームの発想は奇抜なのだが、何だか普通のゲームに収まってしまった感じがある。シューティング面は、構成に変化を付けるためだと思われるが、アクション面にくらべ難易度がやや高くなってしまい、逆に全体のバランスを崩す結果になってしまったかな。そんで、ごつい兄んちゃんがひとり部屋で燃えるゲームじゃないから、ここは一発彼女でも作って2人で仲良く遊んで下さい。女の子も、毛嫌いせずに遊んでみて下さいのことよん。（投入時間／7時間）

作山哲広

4コマまんが「ウィズ三太郎」の作者。好きなゲームジャンルはアクション系とシューティング系。のはずだが、今はもっぱら「パイロットウィングス」に夢中。12月上旬に20歳になって以来、少し行動が大胆になったような気がする。なーんてただナマイキになっただけだったりして。こんなヤツですが今年もよろしくおねがいします。

©1991 CONAMI

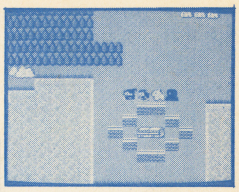
じゅうべえくえすと

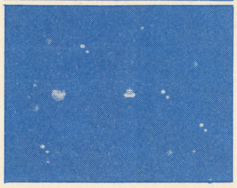
文・手塚一郎

■ナムコ■発売中
■¥7800(税抜き)

「貝獣物語」のスタッフが創ったRPG。舞台となるのは戦国時代だが、各所にSF的な要素が散りばめられており、独得の雰囲気を持つ。内容はパーティプレイのオーソドックスなタイプ。だが「助っ人」なる要素を採用、他の作品との差別化に成功した。助っ人とは、パーティに加わらない仲間で、様々な能力を持っており、必要な時に呼び出して活躍してもらうキャラクターのこと。彼らの存在がゲームに厚みを持たせた。全十章仕立て。フィールドマップなどがついてくる。

●容量：4M＋64KRAM
●ジャンル：RPG
●ROM完成度：100%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：1P専用





↑これがフィールド画面。パッと見た感じは普通のRPGなんだけど、遊んでみると……
←助っ人を使えば宇宙にも行けてしまう。いやー、助っ人って本当に素晴らしいですねえ

カプセル怪獣みたいだね

時代は現代――。

なぜかそこにはお侍さんがいて、初めて見るテレビに驚いている。

と、彼はいきなり刀を抜き、こともあろうか、テレビに向かって斬りつけたのである。当然（？）テレビは真っ二つに。が、それでもお侍さんは首を傾(かし)げるばかり。

おかしい。なぜ、この中に人が入っていないのだろう、と。

――こんなシチュエーションをコミックなどで一度は目にしたことがあるだろう。そして、ぼくらは笑う。テレビの中に人間なんて入っているわけないのにって感じで。

当たり前のことを当たり前としない人がいるのは楽しい。それは笑いというもののひとつの「公式」だから。だけど、本人にしてみれば、おもしろくも何ともないのである。人間が映し出される箱の中に人間が入っていると考えるのは、ごく当たり前のことなのだから……。

今、ぼくたちは、日本人初の宇宙飛行士が誕生したと騒いでいる。けれども、あと何十年かしてみたら、宇宙旅行が当たり前になっていて、そしてその時代の人たちは今のぼくたちのようなキャラクターをコミックの中に登場させて笑うのかもしれないよね。

で、RPGの話。

RPGというのは言ってしまえば「人格のシミュレート」だ。だから、そこに人間（あるいは別の種族）を感じさせなくてはいけない。テーブルトークRPGであろうが、コンピュータRPGであろうが例外はない。だから、このままRPGが進化していけば、モニター上に現実と見紛うばかりの人間が登場することになるのでは、と思う。

シミュレーションゲームが（主に現実の）ある特定の事柄をそこに再現しようとするのに対し、RPGは人物および舞台世界をでっち上げることが多い。そう、こいつは「創造」なんだ。だけど、架空ではあってもそれは「世界」なのだから(固有の)法則――つまりリアリティがなくてはならない。

剣と魔法とが世界を支配するファンタジー。一見何でもアリの感じがしないでもないが、法則がなければ感情移入なんてできないし、物語として成立するどころか、ゲームにだってならないかもしれない。

話が横道にそれてしまった。言いたいのは「リアリティ」が必要ってこと。誤解があると嫌なので書いておくと、この場合のリアリティとは「現実世界の」ではなくて「ゲーム上での」だよ。

さて「じゅうべえくえすと」。

このゲームは不満こそあるものの、人物造形においてこれまでのRPGから一歩も二歩も進化した点だけ取っても評価すべきだと思う。

先例に「ファイナルファンタジーIII」という作品が挙げられるが、それとも異なるであろう。

「じゅうべえくえすと」が採用した助っ人システム（？）は楽しい。

助っ人たちは、その初登場のシーンこそクローズアップされるものの、パーティの仲間とは違った存在であり、それ以降はプレイヤーが望んだ時にしか登場することはない。

これはつまり「カプセル怪獣」なんだと思った。そう、ウルトラセブンに登場したアレね。知ってる？ミクラスとかウィンダムとか……。今の子どもたちって知らないんだろうな。ま、いいけど。

で、助っ人。彼らは登場回数が少ないものの、それぞれが特殊な能力を持っているためか印象が強い。その振舞は人間らしく（中には宇宙人もいるけど）とてもゲーム中の登場キャラクターとは思えない。

テレビの中に人間が住んでいるのかと思った――は少々オーバーだが、いずれRPGはそうなるであろうとの確かな手応えを感じた。

カートリッジの中に友だちが住んでいるなんて素敵だよね。

考えてみれば、最近よく聞くヴァーチャルリアリティ（仮想現実）なんてのを一般の人たちでも楽しめるようにしたのがRPGなのではないだろうか。

自分ではない別の人間になって、その世界の風を感じ、大地を歩き、そして知らない人と友だちになってしまう――未来のRPGは想像するだけでワクワクするし、ドキドキする。でも、それはあまり遠い未来じゃないような気もしている。

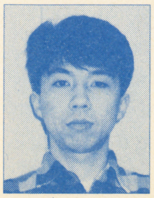
「じゅうべえくえすと」で遊んでごらん。〝解く〟のではなく〝遊ぶ〟んだ。そうすると、モニターに映し出されているキャラクターが少しだけ人間に見えてくる。

他の人は笑うかもしれないけど、放っておくことにしよう。

評価表

●操作性 ■■■□□
●オリジナリティ ■■■□□
●コストパフォーマンス ■■■□□
●難易度 ■■■■□
●熱中度 ■■■□□
●キャラクターデザイン ■■■□□
●サウンド(BGM) ■■□□□
●グラフィック ■■■■□
●全体のバランス ■■□□□

点数をつけてみて気づいた。かなりキビシイなぁ。ま、3が普通ってことだから、そのつもりで見てほしい。少し説明しよう。難易度の4は、そういうこと。一番下の全体のバランスの2の影響だ。とにかくバランスが悪い。「貝獣物語」の伝統か（笑）。ま、どこでもセーブすることができるのが救いだけど。BGMも今イチ。あとは割と普通の作品かな。コストパフォーマンスについてはマップとカードゲームのオマケを考慮して3に。　(投入時間／5時間)



手塚一郎

最近、読書量が落ちていて悲しい。本屋に行っては大量に買い込んでくるのだが、机の横に積み上げられているだけ。そのうちに寝る場所さえなくなりそうだ。困ったねえ。そういえば、書く量も減ってるなあ。今回の「弦奏王」シリーズ、どうでした？　お便りください。えっ、ここはこんなことを書く場所じゃないって？　だって書くことないんだもん。

©1990 BIRTHDAY／NAMCO LTD.

ベストプレープロ野球'90

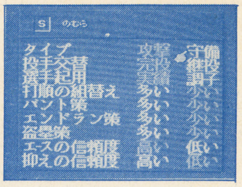
文・北枕獲

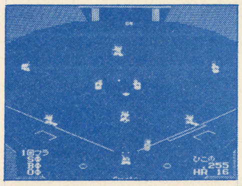
■アスキー ■発売中
■￥6800（税抜き）

アクション色を一切廃した、おなじみ野球シミュレーション第3弾。ユーザーは、監督として、長い長いペナントレースを戦い抜く。

今回の変更点は、データが新しくなったこと（当り前か）と、日本シリーズモードが追加されたこと、延長戦の回数を設定（18回までね）できるようになったこと、そして全選手が実名で登場することだ。基本的なシステムは、一切変更されてない。もちろん、ターボファイル対応。IIのデータも読み込める。

●容量：2M
●ジャンル：シミュレーション
●ROM完成度：100%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：2P対戦可





↑監督の性格も自由自在。あと、ケンカっぱやいとかあったらよかったのにね
←相変わらずジミな画面である。そこはかとなく侘寂である。風流さえ感じるのである

実名使用が嬉しい…か!?

ども。スワキチの北枕です。まぁ、最近はプロ野球より、プロレスなんですけどね。ええ、団体はこだわりませんとも。ユニバーサルでも、FMWでも、全日でも、ね。まぁ、某メガネ屋さんの団体は、ちょっと感情的に遠慮したいんですけどね。それにしても、馬場さんの一日も早い回復をお祈りいたしております。

レヴューのコーナーで、あまり雑談してるとヒンシュクだろーし、さぁベスプレ'90だ。

'90のウリは、プロ野球機構の承認を受けて、全選手が実名になったことだろう。確かに、エディットを使って、全選手の名前を書き換えるのは、けっこう大変だったし、これはありがたい。一度リセットすると、また書き換えなきゃならなかったし。

と思った。思ったんだけどね。実際に'90をプレイすると、なぁ〜んかものたりないんだよね。

しばし黙考。理由は…、選手がすでに実名で登録されてることだった。前作ではね、プレイを始める前も、かなり楽しんでたってことに気づいたんだ。選手名鑑片手に名前を書き換える作業でね。とーぜん、選手に対する評価も、このゲームと私では違ってるから、データをいじくりながら名前を書き換える。この数時間が楽しいんだって気がついたんだ。

他人はどーだか知らないけど、少なくとも私にとっては、実名使用は不満な点ってことになっちゃうんだよなぁ。

と、こーゆーイチャモンをつけてるってことは、その他の部分…肝心要のゲームの部分には、ほぼ満足してるってことなんだよね。

まぁ、これって、基本的なとこは前作と変わってないワケ。で、今までの私の言動を見てもらえば分かる通り、私はこのシリーズに、かなり満足している。

つまり、こんなに大量のスペースをもらっても、困っちゃうんだよなぁ。好きなもんは好きとしか書けんべよ。第一、何を書いても、前作のときの繰り返しになっちゃうもんね。

ま、しゃーねえか、繰り返しでも。

胃痛の監督

UWF（やはり、元と書くべきなのかな？）の前田日明は、旗揚げのとき「選ばれし者の恍惚と不安」という言葉を口にしている。考えてみればこの言葉、日本にたった12人しかいないプロ野球の監督さんにも当てはまる。

それに、プロ野球ファンなら、監督の選手起用や采配に文句をつけたくなったことも、一度や二度じゃあるまい。自分ならあーするのに、こーするのにと、勝手なことを考えて楽しんでいる。

そこでベスプレだ。ベスプレを使えば、"選ばれし者"プロ野球監督に、誰だってなることができる。プロ野球ファンにとって、こんな嬉しいことはない。

で、好きなチームの監督になって指示を出し、ペナントレース優勝をめざす。ま、ジャイアンツとか、ライオンズなんてチームを選べば、監督なんて何もしなくたって、それなりの成績をあげられるけどね。

プロ野球ファンなら、タイガース、ホークスを選ぶ。思い通りに動いてくれない選手、ローテーションを崩しまくるピッチャー等々、監督の大変さをたっぷり味あわせてくれる。のめり込めば、胃痛だって経験できるし、仙一さんのセンロックだって飲める。

やっぱり外野席

で、最後に、ベスプレの最高の楽しみ方の話。もう、みんな分ってると思うけど、ファンになること。

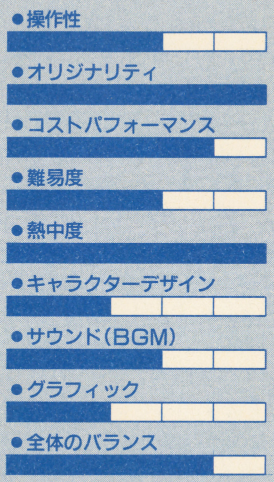
神宮球場では、外野席で、ビール右手、メガホン左手、足元にビニールガサってのが最高の観戦スタイルなワケさ。とーぜん、ベスプレでも、これが一番盛り上がる。あ、もちろん、一人じゃダメよ。プロ野球ファンが数人集まりゃ、そりゃもう大騒ぎさ（うーむ。既に死語だ、こりゃ。流行語は、すぐに死語になるから、使うのやめた方がいいなぁ）。

はっきり言って、ベスプレはゲームじゃない。これは"環境ビデオ"、あるいは"酒のさかな"なんだよね。HIPPON SUPER！（ねぇ、㊐編集長、前は必本って略せたけど、これからどーしたらいーんですか？

ま、字数、かせげるからいーけど）を読んでる、よい子の皆さん、お酒はダメだけど、これがベスプレの正しい楽しみ方なんだからね。

と、どこが批評だと言われそうだが、私はベスプレに恋してる。恋は盲目なんだから、ちゃんとした批評なんてできるわけがないのだ。つまり、そーゆーことだ。

評価表



評価って、ほとんど無意味なんだけどね。特に難易度なんて、どーにでもなるし、オリジナリティはシリーズに対して、コストパフォーマンスと熱中度はプロ野球ファンならって但し書きつきね。サウンドやグラフィックがきびしーのは、ふだんPCエンジンに接することが多いんで、どーしてもファミコンだと見劣りがするってのもある。ってことで、前作を持ってりゃ、改めて買うこともないかなって気がする。

（投入時間／約16時間）

北枕獲

実は最近、全日本女子に注目している。ユニバーサルにゲストで出たアジャとバイソンのファイトを見て、一発でまいってしまった。そして、横浜。アジャとブルの金網デスマッチ。金網の上からのブルのギロチン。いやあ、驚いたし、感激もした。彼女達は本当のプロなんだねえ。某メガネ屋所属の某レスラーに爪の垢を飲ませてやりたいよ、まったく。

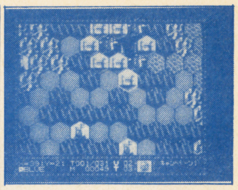
マスターオブモンスターズ

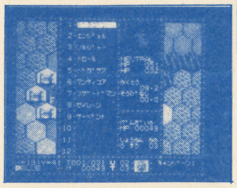
文・塩田信之

■マイクロキャビン
■1月下旬発売■￥6500(税別)

同名のパソコンゲームからの移植作品。『大戦略』の開発元であるシステムソフトが、同ソフトを下じきに、ファンタジーの要素を取り入れたもの。戦闘を繰り返すことによって経験値を増やし、モンスターをパワーアップさせることができる。現代戦シミュレーションの兵器に感情移入のしにくい人や、RPGファンに受けたシミュレーション。キャンペンモードでは、成長させたモンスターを次の面でも続けて使えるため、プレイヤーの感情移入度も自然と高くなってゆく。

●メディア：CD-ROM
●ジャンル：シミュレーション
●ROM完成度：90%
●バックアップ：内蔵メモリ
●プレイ方法：4P対戦可





↑メインとなるHEX画面。画面全体にマップが表示されるため、見易くなっている
←召喚するモンスターの選択画面。担当するマスターによって、選べるモンスターが違うぞ

ファンタジーSLGの元祖！

このゲーム、我ながら、ずいぶんと入れこんでる。MSX版に98版、加えて両方のマップコレクションも買っているのだ。なぜ、このゲームにこれほどまでに心魅かれるのか。それを語れば、PC版にも通じるはず。しかし、好きなゲームを思い込みだけで語るのは公平さに欠けるので、ここでは、つっこみ役のいじわるな私さん（以下いじ私）に登場していただいて、対談形式で進めてみることにしよう。

私「経験値を溜めてモンスターを成長させるっていいよね。3段階目に成長したモンスターがかわいい」
いじ私「このRPG風システム、SLGを中途半端にしてないか？」
私「そうかな、私はうまくまとまってると思う。キャンペーンシナリオひとつが大作RPGと考えて、遜色ないよ。今回のPC版は、CD－ROMの容量を生かして、そのキャンペーンシナリオが2本も入ってる。その上マップも25本。これはお得」
いじ私「容量を生かして？　98版だってディスクにキャンペーン2本くらい入ってるぜ。540メガをどこに使ってるんだか」
私「選沢できるステレオのBGMや、戦闘シーンのアニメ処理だってある。充分容量は生かされてるよ」
いじ私「アニメーション戦闘ね。なんだか無理矢理RPGに似せようとしてるみたいで好きじゃないな」
私「でも、動きが加わった分、パソコン版よりも戦闘が華やかになったよね。好みに合わなければ、戦闘モードを高速にすれば飛ばせるし」
いじ私「モンスターが成長するシーンがないのは不満だぞ。せめて、DDS2の悪魔合体くらいのものは用意して欲しかった」
私「それは私も納得。ちょっとさみしいね。それじゃ、次に思考ルーチンだけど。これはけっこう速いんじゃない？　少なくとも、88版やMSX版よりは速いよね。コンピュータ側の長考が少なく感じる」
いじ私「その代わり、ちょっと頭が弱いんじゃないか？」
私「うーんそうかな。こんなもんじゃない？　ターン制限もあるし」
いじ私「キャンペーンシナリオのターン数制限は、シミュレーションおたくじゃない人にはキツ過ぎるよ！変更も効かないし」
私「そうかな。ちゃんとバランスを考えて作ってあるよ。ただ、速攻のコツをつかむまでは、マップモードで練習した方がいいと思う」
いじ私「最初からキャンペーンやりたい」
私「自信があればやってみてもいいんじゃない？　だけど、キャンペーンの難易度はマップモードよりも高めに設定してあるから、負けてもイヤにならないで欲しいな」
いじ私「マップモードじゃ充分に成長を楽しめない」
私「いや、4か国対戦にもなるとけっこう長いから、そんなことはない。長いけど、パッドの操作も軽快だし、ついのめりこんで時間を忘れちゃうね」
いじ私「確かにね。コツがわかるとやめられない。なんだかんだ気になるところもあるけど、やっぱりハマっちゃうんだよな。麻薬的なゲームってとこか」

……というところで、投入時間もついつい長めになってしまった。

総評として、PCのシミュレーションとしてはかなりの出来栄えといっていい。パッドの操作性もよく、戦闘時のアクセスはしかたないとして、他はスムーズにゲームを進めることができる。この操作感覚は、好みもあるが、私はパソコン版のマウス操作を上回っていると見た。ただし、パソコン版で88から98に移植した際に改良された点がこのPC版に生かされていないのは残念だ。

このゲームをプレイする上で必要なのは、ユニットのモンスター1匹1匹に対する愛情だ。それぞれのモンスターの役割を知り、バランスよく（間接攻撃のできるモンスターをうまく利用するのがコツ）召喚することができれば、キャンペーンのターン数の壁を乗り越えることができるはず。

対談にもあるが、キャンペーンで勝てなかったら、マップモードで練習と実験を繰り返してみて欲しい。ターン数をわざと低めに設定したり、相手のモンスターを知るために、違うマスターでやってみるといい。マスターを変えれば同じマップも新鮮に感じられる。それだけでも、そうとう長く楽しめるぞ。マップをやりこんでから、メインディッシュに残しておいたキャンペーンをやる。これが通の楽しみ方だ（偏見）。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

元が大戦略だし、オリジナリティに関しては少々キツくなってしまう。しかし、このゲーム、ファンタジーシミュレーションでは元祖といっていい。地形とターン数のみの難易度設定は、シミュレーションに慣れていない人には不満を感じるかも。難易度の高さは、キャンペーンについての値だ。

なお、このPC版は88版を元に、マップコレクションのデータも合わせてセレクトしたマップで構成されている。

（投入時間／20時間）

塩田信之
1968年埼玉生まれ。17歳の時にゲームブック作家としてデビュー。以来、本人も憶えていないほどの冊数を手がけ、その最はおそらく日本一だとか。代表作にゲームブック「ウィザードリィⅠ、Ⅱ」「終末の惑星」「イース」（いずれも双葉社）などがある。現在はゲームブックだけでなく、各種記事から小説まで手広く展開中。今後の活躍が期待される。

©SYSTEM SOFT／MICRO CABIN

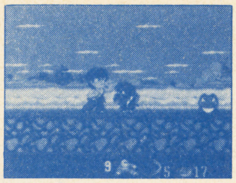
ジャッキー・チェンのドラゴンロード

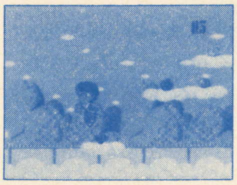
文・とみさわ昭仁

■ハドソン■1月18日発売
■¥6500(税抜き)

カタチばかりの殺陣（たて）ではなく、筋金入りのアクションを見せてくれるジャッキー・チェンがゲームになった。ゲームは基本的に右方向への横スクロールで進行。蹴り（キック）や突き（パンチ）はもちろんのこと、発勁、旋風脚、昇龍脚といった必殺技もキメてくれる。オリエンタルムード満点の古寺から、レーザー光線が飛び交うステージなど、画面構成もそれなりにバラエティー豊か。飾りのない純粋なカンフーアクションが楽しめる。ファミコン版もほぼ同時発売。

●容量：4M
●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%
●バックアップ：なし
●プレイ方法：1P専用





↑キャラクターの大きさのわりには操作性はかなり軽快。立ち止まっているときと歩いているときの表情が違うのがカワイイ
←各エリアごとにいろいろなボーナスゲームが楽しめて、お得

タレ眼男がゲームになった

●デビュー当時は一重マブタだったのに『プロジェクトA』ではすっかり二重マブタになっているジャッキー・チェンは、与えられたシナリオを演じているだけではがまんできず、とうとう自ら監督業に乗り出し、監督、主演兼任で『九龍の眼』『奇蹟』といった２本の作品を作り出した。
●勝新太郎は映画『乱』の撮影中、台詞および演出の方法をめぐってわがままを言い、監督である黒沢明と対立した。
●長渕剛は『ウォータームーン』の撮影中、脚本の変更について監督と口論。撮影なかばにして監督を降板させ、みずからメガホンを取り、出番を増やした。
●とみさわ昭仁は自宅で赤川次郎を読書中、「こんなもん俺なら３日に１冊は書けるぜ！」と豪語。しかし、いまだに１行も書かれていない。

ゲームにかぎらず、なんでもモノを作るというのは大変なことだ。けれど、それと同時にとてつもない産みの悦びを味わえるのが、創作の素晴らしさというやつなのだろう。

近頃、ゲーム製作のノウハウを語った文章や、ゲームデザイナー入門といった内容の書籍が多数出版されはじめた。これはゲームが「作られたもので遊ぶだけの一方的な娯楽」から、ゲームに興味を持った誰もが「手軽にゲームの制作に関われる」ようになってきたことのあらわれだ。

想像力が豊かなひとならば、誰でも素晴らしい作品と出会ったときに「いつかは自分でもスピルバーグに負けない映画を撮ってみたい」とか「シドニーシェルダンより売れる小説を書いてみたい」とか「ドリフターズのメンバーになって全国のチビッコを笑いの渦に巻き込んでみたい」とか思うことだろう。つまりは〝見ているだけじゃはじまらない。自分でやってみなけりゃ〟ということか。

地味ながらいぶし銀の魅力

この『ジャッキー・チェン』というゲームは、タイトルからもわかる通り世界的アクションスターのＪ．チェンを主人公に設定した、文字通りのアクションゲームだ。いくつかの必殺技こそあるが、基本的には蹴りや突きで敵と戦ってゆく、非常にシンプルなゲームである。あまりにシンプルすぎて、場合によっては喰い足りないと思うひとも出てくるかもしれない。そのひとは喰いしんぼだ。

けれど、モノ足りなくたってイイではないか！　いまやスーパーファミコンだ16ビットだという御時勢に、これだけ地味なゲームを作るっていうのもなかなか大変なことなのである。どこのメーカーでも壮大なストーリーや、でかい　スキャラ、ゴージャスなアイテム類を売り物にし、にぎにぎしいビジュアル・アニメーションが挿入されていれば売れると信じており、肝心のゲーム性はどこへやら。それにくらべてサブタイトルすらない『ジャッキー・チェン』のいさぎよさよ！　派手な仕掛けやグラフィックに頼らずに、純粋なアクションだけを楽しませようとする姿勢には、好感を通り越して感動さえおぼえ、さらには感動をも通り越して寒気すらおぼえてしまう！

思えば〝中国4000年の歴史〟とはよく言ったもので、中国って国には膨大な時の流れこそあるものの、国土の約9.9999割(ホント？)を占める山岳地帯ではなにも歴史らしい歴史は起こっていない。殴る蹴るのアクションとささやかなボーナスゲーム以外には、ほとんどなにも起こらないこのゲームは、そんな中国の雄大な風土をあらわした作品といえよう。言い過ぎかもしれないけど。

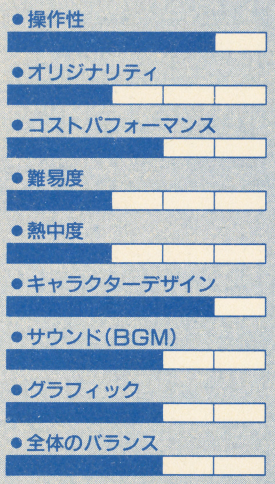
ところで、こういった格闘ゲームは全然やらない僕でもけっこう楽しめたのは、ひとことで言ってこのゲームが意外に簡単だったからか。簡単なのはいいことだ。僕自身も実際ゲームはヘタだし、ゲームが好きなひとの大多数はヘタなひとたちだと思っている。近頃のゲーム業界のように、どんどんゲームが複雑化していって、マニア以外は受け付けないようになっていったのでは、あまりにも寂しい。ならば泣くか。

懐かしのジャッキー映画

このゲームでは古き良きジャッキー映画『笑拳』や『酔拳』の頃の、カンフー・アクション以外にはなにも凄いことが起こらない雰囲気が再現されている。その頃の作品が好きだった人は、懐かしい気持ちにひたれるかもしれない。

なにかアクションをするたびに発する「ハッ！　ハッ！」というカンフー特有の掛け声もいいぞ。「蚊ドッキリ、リキッド蚊」という言葉が聞こえたりするのは僕の空耳か？

評価表



突出して凄いところもなければ特にダメなところもない。なんだか全然ほめてないようだが、実はこういうゲームを作るのって非常に難しいのではないかという気がする。僕はゲームソフトは本当は5000円以下であるべきだと思っているが、まあこの値段でこの内容ならば安い買い物だと言えよう。定価で買っても損はしない。

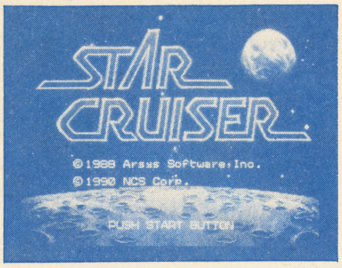
ゲームに対してもの凄い夢を求めるのでなければ、こちらが期待したナリには楽しませてくれる。

（投入時間／約４時間）

とみさわ昭仁
'61年8月3日生まれ。ペンキ屋、幻の製図マン、芸能ライター、ドリフ研究家など、職を転々としたのち〝テトリス系落ちものゲーム評論家〟となる。ライフワークは「コラムスで一生遊び続けること」。でもそれじゃワーク(仕事)でもなんでもないぞ。本人いわく、「メガドラの『メガパネル』はブロックの落ちかたが甘い！」とか。バカかもしれない。

スタークルーザー

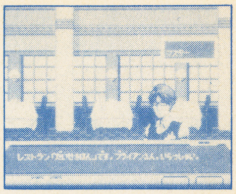
文・内田聡

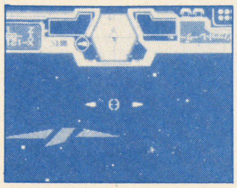


■メサイヤ■発売中
■￥7300(税抜き)

同名のパソコン版からの移植ヴァージョン。惑星間の宇宙空間と惑星上での戦闘モードを、ポリコナイザーという3D用ＬＳＩを使用して表現した、シューティング+アドベンチャー。舞台となるのは近未来24世紀の太陽系。自軍の「地球連邦」は、侵略してくる軍事国家「VOID」の攻撃にさらされており、アドベンチャー風に惑星ごとのイベントをクリアしながら、ストーリーを進めていく。が、何と言っても見どころはポリゴンで処理された３Ｄの画面感覚。一見の価値はある。

●容量：４Ｍ
●ジャンル：シューティング＋アドベンチャー
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：ＩＰ専用





↑町で話を聞きイベントの目的を知ってから、敵基地か他の惑星へと飛ぶ。木星が基点となる
←宇宙空間での戦闘は全方位型。惑星上ではダンジョン型式だ。どちらも全てポリゴン使用３Ｄ

めぐりあい宇宙（そら）

“ジャーナリストによる宇宙体験”なる某ＴＶ局の特番企画が放送されたのも、もうはや去年のお話。ついに民間人も宇宙の時代かぁ、と柄にもなく荘厳な面持ちで新聞のＴＶ欄をフト見ると、〝ドッキング！ 宇宙との出会い”なんていうアホな見出しが踊ってたりする。“宇宙”を“彼女”に替えれば、ほとんど結婚紹介業のコピーまがい。もうちょっとなんとかならないのかね。ホーキング博士の本を買うだけ買って中身は読まない日本人は、無限の宇宙に触れるにさえ、〝ドッキング！〃なんて言葉を平気で使っちゃうんですね。哀しいですね。ついに宇宙旅行時代の到来だそうで、お金さえ出せば僕でも行けるそうですが、費用は15億円ほどだそう。100万円ぐらいまでコストダウンするのはいつのことでしょうかね。それまで生きてられますかね。哀しいですね。哀しい人は「スタークルーザー」をやりましょう。そりゃ、本物の宇宙にはかないませんけど、これもなかなか捨てたものじゃありません。なんたって、全画面ポリゴン使用の３Ｄなんですから。え、ポリゴンて知らない？ 分かった、説明したる。

ポリゴンてなんじゃい？

ＰＯＬＹＧＯＮとは英語で“多角形”の意味。ここで使っているポリゴンは、簡単に言えば、多角形の面を高速で描き出し、それによって絵に立体感を与える、と解釈する。

と言われても全然わからない？そりゃ、もっともだ。よろしい。ゲームをプレイする側にとって、用語の解釈やコンピュータの技術のことなど、どうでもいい。依って、どう“見える”のかを説明する。

例えば飛行機があるとする。前から見た飛行機、後ろから見た飛行機、横、斜め、斜め横、実際には全部違った見え方をする。角度によって、その見え方は千差万別なわけだ。

ポリゴンは立体を自由な角度から見せることができるもので、プレイヤー（ゲーム中の主人公）が飛行機の周りのどの位置に立っても、実際に見ているのと同じように、飛行機が見えるというものなのだ。

ポリゴンを使っていない(従来の)ゲームでは、こういった事はできない。飛行機が置いてあっても(飛んでいても)、それを斜めから見るなんてことはできないし、ある一定(前から、横から）のグラフィックパターンでしか、見られなかった。

具体的に言えば３Ｄ画面でこちらに向かって来た飛行機が、目の前で急旋回して横腹を見せつつ、飛び去って行く、なんてシーンを再現できるのが“ポリゴン”の特色なのだ。

絵を言葉で説明するというのも難儀だが、アーケードゲームの「ウイニングラン」や「エアインフェルノ」をプレイしたことのある人は、あれを想起してみて欲しい。その二つもポリゴンを使用しており、画面から受ける印象はポリゴン独特の味が強く出ている。

その独特の味を言葉で表すと、ちょっとヘンな言い方だが、“平面的な立体感”となる。ポリゴンで描かれている画像は、面と面で構成されている。技術上の問題で、一つの面は単色で塗られる事になる。一つの面での色の塗り分けまではできない。つまり微妙な“陰影”までは表現できない。だから、妙に平面的ではあるけど、クールな立体感が漂うポリゴン独特の画面感覚が表現されるわけだ。

宇宙だからこそ

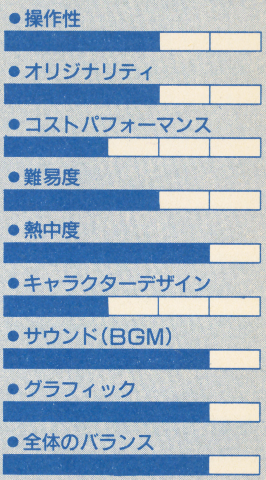
「スタークルーザー」の宇宙空間での戦闘モードは、そんなポリゴンの持ち味を余すところなく引き出すのに最適な設定だ。すぐそばの惑星との距離感や、全方位から迫って来る敵機、そして敵機を破壊した時の残骸の飛散などは、ポリゴンで処理することによって、漸新な立体感を感じさせてくれる。

“リアル”という言葉をポリゴンについて使うとちょっと語弊があると思うが、宇宙空間という設定には、ポリゴンの持つ冷んやりとした“無機的な”リアルさがよく合うのである。

ポリゴンはとにかく、良くも悪くも独特な個性を持っているので、そのグラフィックに関しては好き嫌いが分かれるかもしれない。だけど、「スタークルーザー」に限って言えば、ポリゴンの導入は効を奏しているといえる。

ポリゴンはほんの一部のゲームにしか使われていないけど、まだまだ発展途上の素材だと思う。取り敢えず、この「スタークルーザー」で進化の先端を確認してみてはいかがかな。

評価表



ポリゴンによるグラフィックは好みの分かれるところで客観的には評価しづらいけど、設定とのマッチングを考えるとポイント高し。ＡＶＧの要素もバランス良くまとまっていてヨイ。が、ポリゴン以外の要素は全体的に可もなく、不可もなくといったところ。それ故全体のバランスはきれいにまとめられていて、完成度は高いゲームだといえる。ただ、値段を考えると、もう一つくらいのヒネリはあっても良かったんじゃないかとも思う。 （投入時間／約10時間）

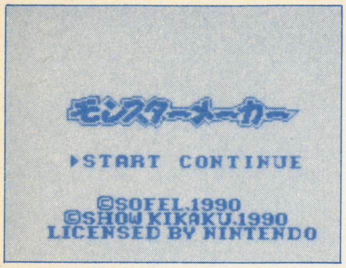
内田聡

'68年、神奈川県出身。来年もまた学校へ行くことになった大学４年生。１年前まではハードロックバンドでギターを弾いていて、現在はバイクに乗りながら塾の講師をしている学生ライター。最近はゲーム関連記事の他に音楽関係も手掛けるが、一番ウレシかった仕事は斉藤由貴のインタビューおこし。(テープに録音されたインタビューを原稿にする)

©1988 Arsys Softwave Inc. ©1990 NCS Corp.

モンスターメーカー

文・山下武師

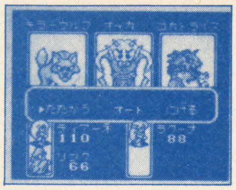


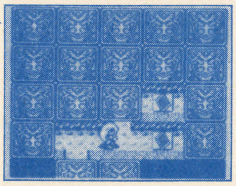
■ソフエル■発売中
■¥3500(税込み)

88年12月に発売されたカードゲーム『モンスターメーカー』を素材にしたロールプレイングゲーム。世界のすべてのものがカードでできているという設定で、主人公はなぜそのような世界になったのかを確かめるべく冒険に出るというストーリー。

全部で20の細かいシナリオで構成されており、1つのシナリオをクリアするごとにレベルが上がっていく。主人公キャラクターは4人の中から選ぶことができ、冒険中に戦士や魔法使いなどを雇うことができる。

- ●容量：1M
- ●ジャンル：RPG
- ●ROM完成度：100%
- ●バックアップ：バッテリー
- ●プレイ方法：1P専用





↑戦闘画面。敵キャラが、ちょうどカードがめくれるように出現するという面白いシステム
←ダンジョンマップ。右のカードのところにいくと、なにかしらのイベントが発生するのだ

カードゲームの新しい波

88年末、『モンスターメーカー』というカードゲームを初めて見たときは驚いた。これまではカードゲームというと、軽い酒の席のちょっとした合間にプレイするものとして作られた物が多く、イラストなども、青年誌などで人気のギャグマンガ家が描いているものが大半で、どうも二次商品的なイメージが強かった。

しかし『モンスターメーカー』は、今までのそういったイメージとは違い、設定はそのころからちょっとしたブームとなりつつあった、いわゆるファンタジー物で、キャラクター1人に名前がついている。だからといって二次商品でもなく、まったくのオリジナルである。そして何といっても目につくのは九月姫さんによるキャラクターイラストの可愛さ。それらの要素が非常にうまくミックスされ、カードゲームとしては異例のヒットを飛ばした。もちろん、その背景にはカードを引くトランプ的な要素と、サイコロを振り合うテーブルトークRPG的な要素をうまく含んだルールのクオリティの高さがあることも忘れてはいけない。

ただ惜しむらくは、シリーズ（現在6作まで発売）として乱発し、ルールのクオリティが低くなっていったことである。

しかし、『モンスターメーカー』の名はカードゲームという小さなワクの中には収まりきらなかったようで、カードゲームと並行してボードゲームが発売され、さらには雑誌も出版されている。その中には『モンスターメーカー』の生みの親、ゲームデザイナー鈴木銀一郎氏によるテーブルトークRPGのルールまで連載されているのである。そしてこのゲームボーイ版の発売。もはやこれはゲームという大きなジャンルの中の、ひとつのメディアミックスと呼んでも過言ではないかもしれない。

ただひとつだけ言えることは、ボードゲーム、あるいはRPG（ゲームボーイも含めて）として作られても、システムの中に「カード」を使うという大きな要素が必ず入っているのである。この一貫性は見逃すことはできない。

計算された斬新なアイデアも…

さてこのゲームボーイ版『モンスターメーカー』。キャラクター以外のすべての物がカードになっており、ダンジョンマップも裏になったカードをめくることによって明らかになっていくという、斬新かつ非常にシンプルなシステムで構成されている。しかしこれは、ゲームボーイだからこそ可能なシステムで、これが他のハードだと地味を通り越してなんだかわからなくなってしまっただろう。

シナリオ構成もシンプルな作りになっている。最終的な目標はなぜ世界のもの全てがカードでできているのかを解くというものなのだが、その間にはクエストがあり、そのクエストをクリアすることで自分のキャラがレベルアップしていくようになっている。つまり、普通のいわゆるRPGとは違い、経験値がないのである。クエストマップはいくつもの分岐があり、どのルートを通ってもいいようになっている。

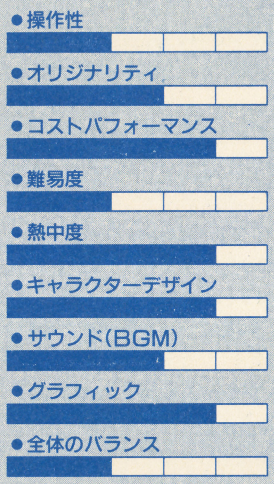
このシナリオ構成のアイデアも斬新である。が、少々疑問は残る。確かに面倒くさい経験値稼ぎはないが、ヘタに強い敵に出くわすと、一発で全滅することが多々あるのだ。それにクエストマップに分岐があるといっても、結局は全てのクエストをクリアしていかなければならない。

システム的なバランスにも、少々納得のいかない部分がある。まずモンスターの出現率が高い。いや、高すぎる。それはそれでいいかもしれないが、命中率が悪いので攻撃がなかなか当たらないのである。そのため戦闘が長くなり、非常にイライラする。それに拍車をかけるのがダンジョンマップ。一度セーブして電源を落とすと、ダンジョンカードがまた裏に返ってしまうのである。つまりマップを完全に把握していない限り無駄が多くなる。イコール戦闘の数も増える。イライラする……。

このあたりはなんとかならなかったのかと思うが、それだけにクエストをクリアしたときの喜びはひとしお。カードゲームのキャラクターたちも次々に現われるし、グラフィックのクオリティも非常に高い。九月姫さんの「らしさ」がうまく出されていて、モンスターメーカーにハマったプレイヤーならばこたえられないハズ。無論、ボクも含めて……。

この『モンスターメーカー』。素材によるところも大きいが、システムそのものはゲームボーイソフトとして他でも充分使えるだろうし、バランス次第で非常にいいゲームになる可能性は充分に秘めているはずである。

評価表



ゲームボーイのRPGというのは非常に少ないので、それらと比較するのは難しく、一概にどれがいいとはまだ言えない。

このゲームに関して言えば、バランスの悪いところとそうでないところにムラがありすぎる。だからと言って難易度が高いわけでもないので異常にイライラする。それがまた悔しくて、ついゲームを続けてしまう。操作性にも疑問アリでこのような採点となった。

キャラデザインやグラフィックは言うこと無しで○。

（投入時間／20時間）

山下武師

1969年青森生まれ。某ファンタジー系雑誌の編集を経てフリーになる。現在CB's Projectに在籍中。カードゲーム、テーブルトークRPGに強く、パソコン通信ネット上で自作のテーブルトークで遊んでいるとか。先日、健部伸明氏と共著で、ゲームブック「カイの冒険（東京創元社）」を発表した。自宅でカメ2匹と戯れている。

©SOFEL 1990／©SHOW KIKAKU 1990

直撃取材特集！

テレビゲーム 業界WARS

その2「ゲームスクール林立の背景を探る」前編

去年、いち早くスクールを開校したヒューマンに続き、各界でゲームスクール設立の動きが目立ち始めた。学校にさえ行けば誰でも、今や夢の職業No.１のゲームデザイナーになれるのか？　学校側の真意は？　今ひとつイメージのつかめない、ゲームスクールの実態に迫ってみた。

⦿取材・文／石埜三千穂

ゲームデザイナーは夢の職業？

かつてパイロットは男の子の憧れの職業だった。しかし今、航空会社はパイロットの人材難に苦しんでいる。

子供たちに夢がなくなったといわれて久しい。生まれてすぐに塾に通い始め、目指すは一流大学へのエスカレーター。行き着くところは一流企業のサラリーマン、それも50歳台で部長になれれば万々歳だ。これを世間ではエリートと呼ぶ。それも立派な人生だが、５歳のころから自分の未来が見えているのでは、あまりに味気ない。

それでは今、子供たちの夢の職業とはいったい何なのか？

そう、「ゲームデザイナー」、なんといってもこれがNo.１である。『ドラゴンクエスト』シリーズの大ヒットは、さまざまな社会現象を引き起こしたが、ゲームデザイナーの神格化も、そのひとつである。しかし一方では、堀井雄二氏の人気とはまた別の次元で、ゲームデザイナーを身近な夢として考える傾向も、若い世代の中で強まってきているようである。——例えば銀幕のスターたちに代わって、身近な雰囲気のアイドルや、声優などがもてはやされるように。

ゲームデザイナーってなんだ？

ロールプレイングというゲーム形式は、プレイヤーに積極的な参加を促す。だからプレイヤーは自分もゲームを創っているという錯覚に陥りやすい。プレイしていて気付いた細部の欠点を挙げ、「堀井さんは確かにすごいけど、ぼくだったらあそこはこうするな」と、いうわけである。

ゲームデザイナーとは、ゲームのストーリーを創る仕事なのだろうか。マンガ家のように画力も要らない。小説家のような文章力も要らない。だとしたらこれは確かに簡単で楽しい職業だ。

ＨＡＬ研究所の森笠室長（広報・人事担当）はこう語る。

「堀井さんはあれで苦労人ですよね。長い下積みがある。宮本さんにしてもそう。例えばキャラクタならキャラクタ専門で、長いことゲーム制作の現場を見つめてきている。その蓄積を活かして初めて、ゲーム全体をプロデュースすることができるんです。」

無論、ゲームデザイナーはお手軽な仕事なんかではないのだ。しかし、その実際の作業内容についてほとんど知られていない以上、そういった誤解が生じるのも無理からぬことといえる。

逆にいえば「ゲームデザイナーになりたい」と思い立ったところで、とりあえず何をすればいいのかまったくわからないのが今の状況なのだ。

学校で習うゲームデザイン

そこで、ゲームクリエイターの養成という発想が生まれる。

学校として正式に成立したのは「ヒューマン・クリエイティブ・スクール」（1990年４月設立）が最初だが、実は過去にもセミナーという形の試みはいくつか行われている。ナムコが１年の期間で行ったゲーム・セミナーもそのひとつだ。もう数年前のことになるのだが、このセミナーではどのようなことが行われていたのであろうか。

「うーん、なんかボードゲームやったり、仲良く遊んでるって感じだったな。セミナーからナムコに入社した人？　一人だけいたような気もするけど……あんまり関係なかったみたい。」

これは、そのセミナーに参加していたという「ＨＩＰＰＯＮ」ライター某氏のコメント。

当時の関係者の話でも、最初はクリエイターの養成という目的で考えていだが、諸般の事情で予定通りにはいかず、ファンとの親睦会の様相を呈していたという。時期が早過ぎたということであろうか。

現在、ゲーム関係のクリエイター養成学校の計画は、大手ソフトハウスを含め、数社で進行中だという。セミナーも含めれば、既に動きだしている任天堂を始め、さらに増えるであろう。また、既存校の新設科という形でも、既にスタートしているアニメーション系専門学校のゲーム専科２例の他、デザイン学校として実績を持つ「バンタンデザイン研究所」より、「電脳クリエイション学部」の来年度からのスタートが決定している。

星の数ほどのゲームデザイナー志望少年たち。そして、アイデアと人材の枯渇に苦しむゲームソフト業界。双方のニーズを満たす形で、ゲームの学校はスタートした。しかし、そこでは実際に何が行われているのか。企業の、そして個人のニーズを本当に満たすことができるのか。とりあえず現場を見てみないことには始まらない。

ゲーム製作を主目的とした学校として唯一開校済みなのが、先にも紹介したヒューマンのスクール。どんな授業をしているのだろうか。

ゲームデザイナーがいない!?

「ヒューマン・クリエイティブ・スクール」は、吉祥寺のヒューマン本社１階にあった。生徒数（募集定員）135名、全課程１年間。前期は全生徒共通で基礎を学び、後期は、プログラミング、ＣＧ、サウンドの３つの専門に完全分離する。

取材に訪れた私が最初に通されたのは、プログラミング専門の教室だった。

最初に驚いたのは、学生の多さである。いや、定員135名のうちの約３分の１ともなればもとより少ない人数ではないのだが、出席率が非常に高いのだ。一人につき、それぞれＸ68000とＰＣ-286が１台づつ与えられているのだが、稼動していないマシンはほんの数台しか見受けられない。

好きなことを自分の意志で選び、他ならぬ自分自身のために勉強しているのだから当然といえば当然なのだが、私の目には少々異常にさえ映った。

案内してくれたヒューマンの市瀬氏にそのことを聞くと、授業中ということもあり、声をひそめながら、こう説明してくれた。

「今年はプログラムコースが一番競争率が高かったんです。それぞれの専門は定員が決まっていますから、ここにいるのは競争を抜けて初志を貫徹した、やる気のある子が多いんですね。」

他のコースは音と絵、ということで、非常に専門色が強い。そう考えれば、ゲーム全体を自分のイメージで作ることができるのは、このプログラムのコースだけなのだ。人気が高いのも当然かも知れない。

そこまで考えて、ふと気がついた。この学校には企画部門、つまり世間一般で考えられているような、いわゆるゲームデザインのコースがないのだ。あれば、希望者はプログラムのコース以上に殺到するであろうに。

「そうですね。でも、ゲームデザイナーの仕事がシナリオを書くことだ、と思っているような人に斬新なゲームアイデアは望めないでしょう。だから、あえてそういうコースは作らなかったんです。ゲームデザイナーたるもの、最低限のプログラム知識くらいはなければだめだとウチでは考えていますから。」（前出、市瀬氏）

むしろ安易に企画のみを重視するような学生はいらない、ということらしい。企画の授業もあることはあるそうだが、シナリオを書かせてみれば、やはりファンタジー（もしくはそのバリエーション）一色だという。

ここにも「ゲームデザイナー」の虚像は、大きな影を落としている。

学校の思惑と、学生の思惑と

授業は相変わらず静かに進められている。モニターをのぞき込むと、それぞれ思い思いのＣＧパーツをネタに、それを動かす工夫をしているようだった。各自オリジナルのヴィジュアル・シーンを作るのが課題とのことである。ＣＧが苦手な学生は、ＣＧのコースの学生のグラフィックデータを流してもらうこともあるらしい。

それぞれが専業なだけに、スタッフワークのシミュレーションも必要なのではないかと感じたが、学生同士が自主的に行っている向きもあるようである。少なくとも、そういうカリキュラムは組まれていないらしい。また、授業らしい授業の形はなく、講師も学生の間を歩き回っては、必要に応じてアドバイスを与えているだけだ。それぞれの作業間にも、同じ開発ツールを使っているという以外の共通性は見出せなかった。

よくいえば自主性を重んじており、悪くいえば放任。そういう印象。しかし、学生たちはあくまで熱心に、自分の課題に取り組んでいる。

再び市瀬氏。

「うちは昔から、下手にかじっている人間よりも、発想力のある素人を採用していたんです。ですから、一から教える研修はお手のもの、というか、この学校もそういった自然な流れの中から生まれてきたものなんです。講師は実際に開発をやってる社員が兼任してますしね。」

やはり自社のための人材を育てる、という側面があるのだろうか。任天堂のセミナーなどは、はっきりとそういう目的の上で行われているようだが。

「どうしてもそういう見方がされがちなんですが……でも、考えてもみてください。それだけの理由でどうしてこれだけの規模の学校を開く必要があるんですか。」

「そりゃあね、トップクラスの学生さんたちはうちでも欲しいですよ、正直言って。ウチにこい、と誘うことだってできるでしょう。でも、結局決めるのは本人ですからね。」

実際、学生に話を聞いてみたところ、会社に気を遣って言いよどむかと思いきや、「カプコンのゲーム作りの姿勢が好きなんです」とか、「ヒューマンはもうかなり内部の方まで知ってしまったわけで、その結果、どうも自分には合わないんじゃないかと思います」など、率直な言葉が返ってきた。

それでも、ほとんどの学生はここでの勉強を有意義なものだったと考えているようだし、かなり漠然としたものながらも、ゲーム関係の仕事をやっていきたい、という願望は持っているらしかった。

さて、もう就職活動には遅すぎる時期ではあるが、そんな彼らの進路の方はどうなっているのだろうか。

（次頁に続く）

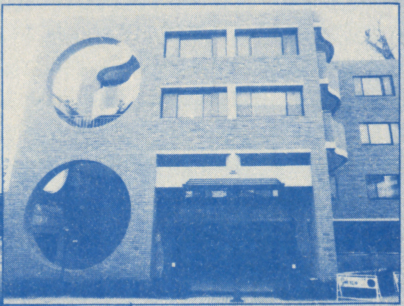
現場と密着した教育～ヒューマンの方法論～

もとより教育機関ではなかったわけで、ヒューマンの弱みは、後発の他メーカー同様、アカデミックな教育の方法論を持たないことにある。

反対に、何よりの強みは現場に直結した、生きた内容の教育を行っているという点だろう。

なにしろスクールの２階には実際のソフト開発室があり、ここにスタッフがいる限り学校の設備は何時までも解放されているし、指導を受けることもできるのだ。いわば企業の実技研修を１年間通してやっているようなものである。

↑一番熱気が感じられたプログラム専門の教室。一人２台のマシンを、１台のモニターでマルチタスクに使用している。環境は万全だ



→ヒューマン本社ビルの中にスクールも併設されている。まだ真新しい立派なビルだ

←講師は、ヒューマンで実際に開発に携わっている実力派のスタッフが兼任。みんなかなり若く、講師というよりは会社の先輩という印象である

撮影／阿部修二

◆次号後編では、教育現場でのノウ・ハウを武器にゲームクリエーター育成に乗り出した「バンタンデザイン研究所」の指針と方法論をレポートします。

そして最初の卒業生たちは…

注目のヒューマン第一期生は、今春卒業する。ゲーム学校として初めての実績になるわけである。学校側もさぞや気合いが入っていることだろうと思いきや、生徒ともども意外にのんびりと構えていた。

「その気のあるものは自分からどんどん動かなきゃだめだぞ、って言ってるんですけどね。どうもみんなあんまり焦ってないみたいで。また、別に焦る必要もないとは思うんですが。」

市瀬氏の言葉通り、具体的なことを考えている学生はまだ少数のようだった。一方にはまだまだ自信がないという学生たち、そして一方には、どうやら進路についてはあまり考えていない学生も多いようだ。

12月の取材時には、まだ就職の決定した学生は少なかった。大手を考えるのであれば時期的にちょっと遅いが、中堅どころならまだまだ大丈夫だろう。しかし、本人たちが動かない。

求人そのものは40社ほどから来ているという。とは言っても、当然学校側からの打診につきあい上応えるケースもあるし、求人と採用はまったくの別ものである。だからこの数字を実績として見るのは危険だ。しかし、企業側のニーズ自体は強いようである。

企業の求める人材とは？

ゲーム関係の仕事に就きたがるものはいくらでもいるが、仕事のできるものはなかなかいない。そんな状況だから、ゲームスクールは企業側の期待を一身に集めてもおかしくないはずだ。

そこで、求人側がゲームスクール設立の動きをどう見ているのか、メーカー人事の声を集めてみることにしよう。

以下は、某大手ソフトメーカー人事課長のコメント。

「大変結構なことだと思いますよ。能力のあるものにとって、学校は知識と技術を覚えるいい経験の場になります。ただし、能力のあるものにとって、ですよ。だから結局、人を見て採用するわけですよね。学校を出ているから採る、というのではなくて、採るに足る人材が学校を出ていればなおいいということです。ただ、今はゲームの転換期。チャレンジ精神を持った人材が欲しいですね。だからこそ今、逆に基礎力が必要になってくるんです。」

基礎力という点で、確かに学校というのは間違いのない線だろう。しかし、一方では、こんな意見もある。

「別に期待はしてませんね、正直なところ。まず、たったの1年間で(もしくは2年間でも）何ができるかということです。学校で習うことと会社で覚えることは、だいぶ違います。確かにある程度の知識と技術があればスタートラインでは有利でしょうが、実際に仕事を数年続けていれば、多少の差はなくなってしまいますからね。」

これは、HAL研究所、森笠氏のコメントだ。さらに森笠氏は続ける。

「ゲームクリエイターの予備軍というのは、まあなんていうか、マニアックな、いわゆる〝おたく〟的な傾向が強いですよね、どうしても。いや、別におたくが悪いといってるわけじゃないんです（笑)。おたく的性質が仕事の上で吉と出ることだって多いんですから。ただ、一般的に言ってそういう人たちは社会性が弱い。仕事と遊びの区別がつかないとか。どちらに転ぶか、この見極めが難しいわけです。」

こういった問題は、今回あちこちで聞かれた。現にヒューマンの市瀬氏も、いざ学生を迎えて初めて、彼らの社会性という面での弱さに気付いたという。

「最低限の常識もないような子は選考の段階で落としてるんですけどね。面接に友だち連れてくるような。それでもびっくりしました。高卒相当の子を採っているわけですから、そんなことは前提だと思ってたんです。まあ今は送り出す側の責任として講師や私なんかが注意するようにしてますけど。」

しかし、前出大手ソフトメーカーの課長の意見は少々違うようだ。

「能力、才能重視ですから、社会人としてどうとかを過剰に言うことはしません。実際ウチの開発スタッフたちも、会社員という意識は薄いようです。もう芸術かとかと同じように、作家という意識でやってるんじゃないですか。」

ただしこれも、大手ならではの余裕、抱擁力ということもできるかも知れない。パック・イン・ビデオ、金子課長のコメントが参考になるだろう。

「どういう人材が欲しいかといえば、社員として堅実に育ってくれる人も欲しいし、社会的、常識的には問題があっても才能のある人間というのも欲しい。ただ、後者の場合はこの業界、まあ悪い言葉ですが、使い捨てにされることが多いですね。」

さて、クリエイター予備軍と学校の問題がいくらか見えてきたところで、次号後編で取材する「バンタンデザイン研究所」、石川課長のコメントをもって予告編としよう。

「いわゆる典型的なタイプでない学生こそが欲しいのですが、実際はそうもいきません。まあ、視野のせまい学生、考え方が固まってしまっている学生は、まず、それを完全に壊してから始めなきゃならないでしょうね。」

スクール名	連絡先	特徴
ヒューマン・クリエイティブ・スクール	武蔵野市吉祥寺本町1-35-4 ☎0422(22)1171	ゲーム学校のパイオニア。開発の現場、現役の開発スタッフと密着した実戦的な授業内容。X68000とPC-286が学生数だけ用意されている。
バンタンデザイン研究所	渋谷区恵比寿南3-1-8 ☎03(719)3511	デザイン学校として25年の歴史を持つバンタンが、ゲーム製作を主目的とする「電脳クリエイション学部」を来期新設。設備、講師等は未発表。
代々木アニメーション学院	渋谷区代々木1-57-3 ☎03(378)8999	アニメーションの専門学校として、コンピュータというメディアの上でいかにアニメーションさせるか、を主眼に教える。来期より2年制に。
国際アニメーション研究所（名古屋校）	名古屋市中区丸の内2-8-2ユニビル3F ☎052(212)0821	ゲームデザイナー養成講座。6ヵ月あるいは1年の講座で、ゲームの企画立案から売り込みまでを教える。少人数の講座で、今期より既にスタートしている。

この他にも、サン電子が来年開校をメドに計画中。ハドソンでも設立の動きがある。
授業料、応募方法、他、各校の詳しいデータは次号の後編に掲載予定。その時点の応募でもほとんどの学校は間に合うはずだ。

石埜三千穂プロフィール
1964年生まれ。本誌レビューコーナー等でおなじみのゲームライター。最近はゲーム関連記事の他に、一般男性誌、広告方面でも活躍中。

風よ。龍に届いているか

小説ウィザードリィII　第26回

作／ベニー松山　イラスト／高橋政輝

主な登場人物

- ●ジヴラシア……主人公。L13の忍者。悪・人間族。この物語の〝俺〟
- ●ガッシュ………L15の戦士。中立・人間族
- ●ザザ……………L13の僧侶。悪・人間族
- ●ディー…………L13の女魔術師。悪・エルフ
- ●マイノス………L12のロード。善・人間族
- ●フレイ…………L13の盗賊。中立・ホビット
- ●ボルフォフ……L13の戦士。中立・ドワーフ
- ●ハイランス……L13の侍。中立・エルフ。他のパーティを率いる。
- ●ベイキ女王……リルガミン王国の若き女王
- ●アドリアン……〝森の彼方の国〟ファールヴァルトの術者
- ●ル'ケブレス……迷宮を支配する龍。〝平衡の守護者〟

前号までのあらすじ

神話時代の遺産・グニルダの杖の防護障壁により、あらゆる外敵から守られ続けてきたリルガミン王国の聖都リルガミン市。しかし原因不明の天変地異によって、王国は滅亡の一途を辿りつつあった。異変の原因を究明すべく、王国は多数の冒険者を募り、リルガミン市の北に聳える禁断の山、龍神ル'ケブレスの住まう〝スケイル〟に隠された神秘の宝珠の探索に望みを託した。

探索を続けて約一年。冒険者たちは心身を飛躍的に鍛え上げ、超人的な戦闘力をもって魔物のひしめく山中の迷宮を踏破、使命の達成は目前となっていた。

しかし主人公ジヴラシアがチームを組むガッシュ、マイノスらの善のパーティが、目的地である迷宮最上層の探索に向かったまま消息を絶った。捜索隊が組織され、ハイランス率いる三隊の善のパーティが迷宮へと向かう。

それと入れ替わるように、リルガミンへと帰還する二名の冒険者。だが彼らは他生物に同化・増殖する謎の生命体ゼノに取り憑かれ、奇怪な化物に変貌を遂げていた。折しもベイキ女王との謁見を行っていたジヴラシア、ディー、ザザの三名は妖獣の一体に強襲され、宝珠とともに帰還したマイノスの援護で辛くもこれを撃退する。だが、残る妖獣は残留組の冒険者を全滅させていた。

その夜、王宮では神秘の宝珠を用いた結果を報告する晩餐が開かれた。が、そこで賢者たちが告げたのは間近に迫る大破壊であった。避けられぬ滅亡を前に、ジヴラシアは迷宮に残された仲間の救出を決意する。ガッシュを想うベイキもまた、伝説の聖剣ラスニールを手にスケイルへ向かう――。

[第二十六章] 老人

老人の名は、パルパといった。

リルガミンの遥か北東に位置する山岳地帯に生まれ、七十に手が届くこの歳までそこで暮らしてきたと言う。天変地異による落雷で村を灼かれ、リルガミン市に逃げのびてきた避難民のひとりだ。

そしてこの老人こそが、俺たち一行の梯子山（スケイル）登攀の成否の鍵を握る人物だった。

パルパ老人の故郷の村は、海抜三千メートルはあろうかという高原にあった。

そのような高地では、土地は痩（や）せて耕作には向いていない。食糧の自給自足もままならぬ土地で老人の部族が暮らしていけたのは、その地域にしか生えない貴重な薬草類が存在していたからだった。

呪文では治療できない病にも効果の高いこれらの薬草は、その数十倍の重さの黄金と同じだけの価値がある。彼ら高地民族は古くから、それらを交易することで生計を立ててきたのだ。

が、その薬草とて、村の周囲で無造作に採れる訳ではない。秘薬の調合に欠かせぬ植物であることもさることながら、限られた期間に少量しか採取できないことと、さらに険しく隆起した高峰の山頂付近にしか自生しないという点が高値で取り引きされる最大の理由だった。

なまじの宝物以上の価値を持つ薬草だけに、危険を冒してでも自ら採取しようとする密売人もいたらしい。だが、多くの場合それは死につながった。峻険な断崖に挑んだ者のほとんどは、高所から滑落して命を失ったのだ。

稀に比較的低所に生えたわずかの薬草を手に入れて生還した者もいたそうだが、それでも二度と採りにいこうとはしなかったと言う。つまりは、いくばくかの金が得られても割が合わないほど危険だと、そいつは身を持って知った訳だ。

そんな仕事を、パルパの部族の男は十に満たぬ子供までが総出で行うと言う。雪が解けきった初夏の二週間のうちに、姿を覗かせたばかりの薬草を摘み採ってしまわなければならないからだ。この期間を過ぎると薬草は強い芳香を放ち始め、嗅ぎつけた鳥や獣にすっかり喰い荒されてしまう。

高額で取り引きされるとはいえ、他に産出品を持たない彼らは、この短期間の収穫で一年の食いぶちを稼ぎ出さなければならない。生える場所が一定ではなく、一度に見つかるのは微々たる量に過ぎない薬草をできる限り多く掻（か）き集めるためには、幼子ひとりの働き手も馬鹿にはできないのだ。

欲にかられた密売人ですら震え上がる高所に、躰もろくにできてはおらぬ子供を攀（のぼ）らせる――過酷な環境での生活を選んだ彼らの部族は、そうしなければ生きてゆけぬほど貧しい暮しを営んでいた。それでもそこを離れないのは、見知らぬ土地で生活を根付かせるほうが余程困難であると知っているからに他ならなかった。

言うなれば、俺たち冒険者とは対極にある生き方だった。

冒険者は基本的に、かつてのワードナ討伐や昨日までの俺たちの宝珠の探索などの目的を持っているか、引退でもしない限り一定の土地に長期間住み着くことはない。定住するつもりならば、商いや職工、人足でも始めたほうが生計を立て易いからだ。

生きる糧を得るために、冒険者は放浪する。放浪の中で生きていかなければならないからこそ、冒険者は戦士や魔術師などの、格闘能力なり魔法なりを身につける八種類のクラスに限定されるのだ。

パルパの部族には、そんな放浪生活を続けることはできない。それどころか、他の土地で生活する術さえ知らなかった。

その代わり、彼らはその貧しい土地で生き抜くための知恵を持っていた。代代の経験を元にして、足を滑らせれば死を免れない高所作業を安全にやり遂げるための技術を編み出していたのだ。

特殊な器具を用い、ふたり以上で岩壁に軀を半ば固定しながら登攀する――それが彼らの部族の秘伝とされる技術だった。

登攀者に結び付けたロープを岩盤に打ち込んだ環状金具に通し、下方では仲間が自らの足場を充分に確保したうえでもう一端を持つ。この方法なら、登攀者が足を滑らせても中間に幾つか存在する金具が支点となり、引っ張り上げられるロープを仲間が支えることで墜落を食い止めることができる。こう言ってしまうと単純な安全確保の工夫のように聞こえるが、実際には金具の形状からロープの結び方ひとつにまで、仲間の滑落死を少しでも防ごうと長年に渡って改良されてきた彼ら高地民族の登攀技術が窺い知れた。

マイノスが連れてきたこの老人は、数年前に右目の光を失うまでは部族一の登攀の腕前を誇っていたという。五十年以上も毎年薬草を求めて高山に攀り、それ以外の季節は日々、器具の改良と技術の考案に明け暮れる人生を送ってきた。俺たち冒険者が戦いの術を磨くのと同様に、パルパにとってはそれが生き残るために必要な手段だったのだ。

そして今、梯子を掛けなければ攀れぬと言われる垂壁に挑もうとする俺たちにとって、その登攀技術は嵐の中に射し込む一筋の光にも似た、たったひとつの希望だった。

「これよりも高い山が、儂（わし）の村の回りにはごろごろ突っ立っとたわい」

パルパは俺の手の指を一本一本握りながら、顎をしゃくって梯子山を示した。

「そんな山の上のほうでしか、あの草は見つからんでな。そんな山々の頂まで、儂は残らず攀ったもんだ――おい、ちょっと手を握ってみろ」

俺は差し出された老人の手を握った。割れた石のような、堅い感触が伝わってくる。
「握り比べだ。いいか」
空いた手で俺の手の甲を叩き、パルパはその頑丈な掌に力を込めた。老人とは思えない握力で、万力のように締めつけてくる。
俺も、それに合わせて力を入れた。老人の表情に軽い驚きが疾る。
「もう少し力を入れるぞ。痛みを感じたらすぐに言え」
「ああ」
まだこれほどの余力があったのかと感心するほど、握る手の力が強まった。どうやら一線を退いてからも、パルパは筋力の鍛錬を欠かしたことがないらしい。呆れた年寄りもいたものだ。
俺も同様に握り返した。パルパはさらに強め、俺もそれに応える。日焼けした老人の手が、次第に白く血の気を失っていく。
「……もっと強く握れるのか？」
パルパは驚愕を露にして尋ねた。
「できる。ここではやりたくねえがよ」
「む……もういいわい」
俺たちは握手を止めた。パルパは顔をしかめて手を振ると、足元に転がる小石を拾い上げ、自分で何度か握りしめてから俺に寄こした。
「十九の歳から人に握り負けたのは初めてだ。その石なら思いきり力を込められるだろう。やってみ――」
老人が言い終わる前に、俺の掌の中で石が割れた。
「こうかい」
手を開いてみせた俺に老人は目を丸くし、ややあって口を開いた。
「意地を張らんで正解だったわい。儂も歳かと思ったが、お主の握力は人間離れしとる」
「ここの迷宮に一年いた冒険者の前衛なら誰だってこんなものさ。武器を握る力がそのまま生き残れるかどうかに関わるからな」
言って、俺はガッシュが重い段平を自在に振り回す様を思い浮かべた。あの振りの迅さと正確さは、武器の重量に負けない驚異的な握力があるからだ。奴なら、この程度の石は粉々になるまで握り潰せるだろう。
「ふむ。今度は親指と人差指、中指の指先だけでやってみろ。こいつは握るのとかなり違うからな」
注文通り、俺は割れた石の片方を指先で挟んだ。確かに、力の掛かりが異なる。武器を扱うために鍛えた握力では、あまり足しにはならないだろう。
だが、俺はこの腕そのものを武器とする忍者だ。特に指先は、魔物の強靱な外皮と筋肉の帯を突き破るべく徹底的に鍛えてある。
限界近くまで力を込めた時点で、石は硬い音を発してさらに二片に割れた。
今度ばかりは登山の達人も肝を潰したらしい。ため息をつき、皺深い貌を左右に振って言った。
「村の若い衆にこれだけの素質があれば、年端もゆかぬ子供にまで仕事をさせることもなかったろうにのう……」
「それでは、私の見立て通り――」
俺が検分される様子を傍らで見守っていたマイノスが言った。「この男――ジヴラシアなら、スケイルを攀ることも可能でしょうか？」
「うむ……」
パルパは十メートルと離れていない場所から壁のように盛り上がり、そのまま千メートルの上空まで突き立った梯子山(スケイル)に目を向けた。そしてほぼ真上に位置する、噴煙を吐き続ける山頂まで続く垂壁を見上げる。
首を一杯に反らしたまま、老人は呟くように言った。
「これより高い山は幾らもあると、先刻(さっき)儂は言ったな。一族の者は子供ですらその高い峰を攀り、ほとんど無事に帰ってくる。儂らの山を攀る技術は、そのために磨き抜かれてきたものだ――」
首を戻し、パルパは俺とマイノスを見た。「この程度の高さでは、薄い空気や山の冷気に悩まされることもない。村に来れば一番の稼ぎ手になるだろうこのジヴラシアなら、とるに足らない高度だろうな」
「おお！」
マイノスは会心の笑みを浮かべた。「あなたに太鼓判を押していただけるなど、これほど心強いことはありますまい」
が、パルパの表情は曇っていた。
「ただし……それは儂らの攀ってきた山を考えての話だ」
「は？」
「このスケイルとやら、間近に見ると思っていた以上に厄介だわい。これだけの難壁は故郷の山々にもありゃあせん。この山頂に背負い篭一杯の薬草が生えていたとしても、儂にはお手上げだな。たとえ全盛期でも、攀れまい」
「では、不可能だと！」
マイノスの声は悲痛な響きを帯びていた。奴の切札とも言うべきこの老人に、梯子山登攀を否定されたのだ。妖獣(ゼノ)への復讐の念を焦がすマイノスの心情は想像に難くない。
「いや、困難だが、可能性はある。一生を山登りに費やしてきたこの身にしてみれば口惜しい限りだがな、ジヴラシア――お主が初歩の技術さえ身につければ、儂など及びもつかない腕前になるだろう。儂に攀れぬ壁でも、お主になら攀れるかも知れん」
パルパのこの言葉に、マイノスは安堵の表情を見せ、俺は戸惑った。もっぱら殺しの技のみを磨き、鍛えてきたこの躰に、果してパルパの人生を凌駕するだけの登攀能力があるのか？
俺の心中を見抜いたのか、老人はからからと笑った。
「そう不安そうな顔をするな。この儂が保証しとるんだ。お主なら初歩的な技術を伝えるのに十五分、後は失敗しながら儂が教える以上のことを学んでいく筈だ」
言うなり、パルパは七十の高齢には不釣合いな敏捷さで垂壁に駆け寄った。そして一瞬のうちに、十メートルばかりの高さまで攀ってみせる。
俺が見る限りでは、手がかりなどどこにもない垂直の岩壁だ。これをこの老人は、ちょっとした坂を登るようにするすると這い上がってしまった。
まるで猿(ましら)だった。いや、野生の猿だって、これほど見事に壁を攀れはしないだろう。手足に吸盤でもついているかのような、流れるような登攀だ。
老人は岩壁に縦に走る狭い亀裂に掌を差し込み、それだけを支えにぶら下がって俺たちを見下ろした。
「これだけの動作をするには、技術以外に基礎的な筋力が必要だ。それがお主にはすでに備わっておるし、方法さえ覚えればその指一本でも自重を支えられ

るだろう。今儂がやってみせた程度のことはすぐにできるようになる」

「だといいけどな」

俺は半信半疑だった。が、パルパの言葉に世辞や誇張は感じられない。「どうあっても上まで辿り着きてえ。それからが俺たちにとっては本番なんだ。たとえあんたが悪魔だって、今の俺は信じるぜ」

「そう、その執念だ。こんな難壁を攀りきるには技術と体力の他にもうひとつ精神力が欠かせんのだよ」

攀るのと同様にあっさりと、飛び降りることなくパルパは地上に戻った。

「早速始めよう。攀り始めたら日が暮れる前にその牙の寺院（テンプル・オブ・ファング）とやらに到達せねばならん。日の光が落ちたらもう攀り続けることは不可能だ。見たところ一行が休める程度の足場になりそうな岩棚はありそうだが、一晩過ごせるだけの余裕はあるまい」

その通りだった。マイノスにベイキやアドリアンの同行を釈明するために時間を食い、夜明けからもうすでに一時間あまりが経過している。

晴れ渡っていた空にも、次第に薄雲がかかりつつあった。

小康状態を保っていたとはいえ、天変地異の最中にあるこの地では、いつ天候が激変してもおかしくはない。少しでも早く攀りきらなければ、日没を待たずに登攀不可能な状況に陥る可能性も充分にあった。

「それではパルパ老、よろしくお願い致します」

そう言って、マイノスはザザやベイキたちが登山用具の扱いを練習しているところへ離れていった。先刻俺やマイノスがアドリアンから手裏剣や聖なる鎧（アーマーオブロード）を受け取っている間に、ザザはこの老人からそれらの器具の使用法を教わっていたらしい。

「マイノスもだが、あのザザという男も覚えがいいわい。ちょっと教えてやっただけで、村の若い衆が数年かけてやっと判るようなところまで理解しよる。お主らのような冒険者が薬草を盗みに来とったら、儂らはおまんまの食い上げだったろうよ」

老人は何故か、懐かしそうな目でザザたちがロープを躰に固定するためのベルトを装着する姿を眺めた。

その様子に、俺は抱えていた疑問を口にした。

「……なあ、爺さん。あんたどうして俺たちに力を貸そうって気になったんだ。どうやらマイノスから大破壊（カタストロフィ）のことも聞いてるようだが、それならなおさらこんな——この山を攀ろうっていう俺が言うのも何だがよ——何の得にもならねえ役を引き受けてくれた？　マイノスと知り合ったのだって、つい二、三日前のことだっていうじゃねえか」

老人は黒い左目で俺を見つめた。そして柔和に微笑んでみせる。

「忍者というからには、もっと他人に無頓着な男だと思っとったが、お主は違うのう。意志は強そうだが、非情の忍者にしては優し過ぎる」

「おい、何言ってやがる——」

「儂の末娘の息子にそっくりだ。内面に秘めてはいるが、いざとなると自分が生きるのに邪魔になるほど優しい」

「……孫か」

「ああ。長男の息子はザザのように覚えが良かったし、その弟はマイノスに似た正義感に溢れた子供だった。みんなお主たちぐらいの歳になっとっただろう」

「なっていた？」

俺の問いに、パルパの目に光るものが溢れたような気がした。それを隠すように梯子山（スケイル）の項を見上げたが、瞳が白濁した右目から一筋の涙が皺（しわ）を伝う。

「みんな十五までも生きられなかった。雪解けの遅い年でな、薬草も思うように見つからず、無理に危険な場所まで攀った長男の息子兄弟は、互いをロープで結び合ったまますっと下の岩場で潰れとった。帰ってこないふたりを捜しに出た末娘の子も、解け残っていた雪に足を滑らせた。儂の目の前で、幼子の姿は谷底まで吸い込まれてしまった……」

「……」

「あの時儂は初めて山を憎いと思った。だがな、元をただせば孫たちを狩り出さねば暮しの立てられぬ儂らの不甲斐無さよ。そう思って諦めた。諦めたが心の底では孫たちに詫び続けたよ。お主たちへの手助けが詫び代わりとは言わんが、この世の終わりが近づいとるなら恐らくこれが最後の機会になるだろう。死んだ後の世界で、儂が孫に迎えてもらえるかどうかのな」

パルパは手の甲で涙を拭い、正面から俺を見た。「頼みがある」

「……何だ」

「儂はお主らが上に辿り着くまでここを動くつもりはない。だから頼む。儂の目の前に大地に潰れた姿など見せんでくれ。攀れるかも知れん、と儂は言ったが、何としても登攀を成功させて欲しいのだ」

小柄な老人の躯が震えていた。「もう二度と、あんな思いは御免だ」

俺はパルパの両肩を叩いた。

「任せろよ、爺さん。あんたが保証したんだ」

俺は腰を曲げ、老人と目の高さを合わせた。「それによ、これで失敗できねえ理由が増えちまった。可能性が少しでもありゃ、俺は必ず攀ってみせるぜ」

［第二十七章］結成

「この真上が、牙の寺院（テンプル・オブ・ファング）への抜け道になる筈だ」

頭上の壁面、標高九百メートル付近に口を開けているという侵入口の位置を、しかしマイノスは地面を見下ろしながら示した。

落盤で塞がれた迷宮入口から、円筒状の梯子山（スケイル）を左手に百メートルほど回り込んだ場所に俺たちはいた。俺たちとは、俺とマイノス、ザザ、ベイキにアドリアンの五名で構成される登攀パーティとパルパ老人、五賢者そしてアドリアンの従者リフラフのことだ。

俺以外の連中が乗ってきた三台の馬車と一頭の馬は、入口正面のスロープ下に待機している。ベイキの出立に同行している御者や衛士たちは大破壊（カタストロフィー）についても知らされているようだったが、嘆きの精（バンシー）の件を市井に触れ回るような間抜けとは違い、その情報を漏らせばどんな混乱が引き起こされるかを熟知した忠臣たちだった。

俺は霞む山頂付近から、マイノスが見ている足下に視線を移した。

そこには、直径三メートルほどの穴があった。

いや、穴よりはむしろ凹み（くぼ）と呼んだほうが適切だろう。深さは一メートルにも満たず、多少深目の皿のような形状だ。

それにしても、不自然な凹みだった。固く乾いた平坦な地面が、掘り返したのではなく、そこだけ陥没してしまったかのように見える。

穴の円周が盛り上がっているのも妙だった。中央に圧力が加えられ、へこんだ分だけ周囲の土が隆起したような印象を受ける。

つまり、それは何かが上空から落下し、凄まじい勢いで大地に衝突した際に穿たれるような、そんな穴なのだ。

だが、その原因となったであろう物体――恐らくは梯子山の壁面から剝がれ落ちた岩――が見当たらない。これだけの凹みができるとすれば、落下物はおいそれと運べるような大きさではない筈だし、ましてそれが自力でこの場から移動する訳がない。

どのようにしてできた穴なのか、皆目見当がつかなかった。ただ、それが古いものではないことは地表の様子から見て取れる。強風が吹き荒れるこの付近で円周部の形状が保たれているということは、少なくとも昨日以降に生じた穴であるらしい。

「これが目印って訳か。都合のいい穴があったもんだな」

俺はマイノスに言った。登攀位置を確かめるには、この奇妙な凹みは恰好の目標になる。

「たとえこの穴がなくても、私はこの場所を忘れない。いや、忘れようがないのだ――」

マイノスは静かに呟き、俺を見た。「それで、どうだ。ここから攀れるか？」

それは、この地点から攀るのに充分な手がかり、足がかりが存在するかという問いだった。万一ここからの登攀が困難であれば、もっとルートを見つけやすい位置から攀り始め、壁面で左右に移動するという手もある。

「ふん」

俺は壁面に目を走らせた。「他に比べて楽ってこたあねえな」

「登攀地点をずらしたほうが良さそうなら――」

「いや」

マイノスを制して、続ける。「どのみち同じこった。地上からじゃ百メートル上までも見極めきれねえ。そうだろ、爺さん」

「その通りだ」

パルパが受けた。「連続した垂壁を千メートル近くを攀るとなると、ここで一見手がかりの多い場所を捜したところで、それが攀り進むうちに手がかりなしのルートに変わってしまうこともままあるからのう。結局、臨機応変に横移動して登攀ルートを探るしかないわい。それに儂の見る限り、この左右にそれほど楽な壁面はなさそうだ」

「要は俺が攀れるかどうかだろう。まあ、この壁にも何とか躰を支えるだけの凹凸はありそうだぜ」

俺は頭の中で最初の十メートルの登攀ルートを思い描いていた。

こうして見ると、全く手がかりがないように思えた梯子山の壁面にも、無数の突起や亀裂が散在しているのが判る。先刻パルパが見せた流麗な垂壁登攀もあながち無理とは思えなくなってきた。

あれからきっかり十五分間、俺はパルパが言うところの基礎中の基礎を教え込まれた。

様々な岩の形状を利用した手がかりの取り方だけでも、指を引っかけることに始まり、突起を指で挟み込む、掌全体の摩擦を利用するなど、よくもこれだけ考えついたものだと感心するほどの方法がある。

中でも岩の割れ目に指や掌を入れ、それを捻ることで体重を支える技術は、さすがに数世代に渡って工夫されてきただけのことはあった。この方法ならば、指を滑り込ませる程度の幅しかない縦に伸びる割れ目を手がかりに高度を稼ぐこともできるのだ。

それらに加えて、わずかな足場を確実に捉える技術も重要だった。四肢を存分に駆使することにより、重心の移動をスムーズに行う――このバランスの取り方こそが、垂直に限りなく近い壁面を攀り続けるために不可欠なものなのだ。

さらに、特殊な金具を岩盤に打ち込み、それに体重を預けることによって通常なら到底登攀できない障害を突破する技術。これを用いれば極端に迫り出したオーバーハングを越えることすら可能だったが、金具に限りがあり、また設置にある程度の時間を費やすことになるため、他に方法がない場合でなければ使用は避けるべき技術だった。

パルパはわずか十五分間で、これらを一通り俺に実践させた。それぞれ一度限りで、時間を要する特殊金具の打ち込みは理論のみだったが、それでも伝授される前と後では天地ほどの差があった。壁面を見ただけでその印象がまるで異なってくるのに気がつくのだ。

困難ではあるが、不可能ではない――。

忍者として鍛えてきた俺の肉体が、登攀に必要な下地を兼ね備えていたこともあるだろう。また、パルパが言う通り素質があったのかも知れない。マイノスがわざわざ俺を推したことからも、そう思いたかった。

だが、この短時間の訓練がこれだけの効果を上げた最大の要因は、やはりパルパ老人の気迫だった。

ただ一度の実践で、俺が不安を抱いている点を的確に見抜き、指導する。その巧みさもさることながら、そこには一切の妥協を許さない殺気めいた雰囲気が漂っていた。数十年に渡って部族の者たちに登攀技術を伝授してきた師範としての手腕もあるだろうが、それ以上に俺たちの登攀を絶対に失敗させないという熱意が伝わってくる。

そんな指導者がついて、技を吸収しない生徒はいない。十五分が十五日にも相当する、密度の高い訓練だった。

「ジヴラシア殿。何卒、陛下をよろしくお願い申し上げますぞ」

五賢者のひとり、人間族の賢者が禿げ上がった頭を下げた。他の四人もそれに倣う。

「止めて下さい！」

ベイキが慌てて叫んだ。「私もジヴラシアも、特別な扱いは望んでいません。まだ女王気分が抜けていないのかと叱られてしまいます――」

「しかし姫様――今ばかりは昔のように、そう呼ばせてくだされ」

今度は、白髭を長く伸ばしたドワーフの賢者が言った。「これが今生の別れになるやも知れぬと思うと、我ら一同平静を保つことなどできませぬのじゃ。賢者などと呼ばれてはいても、こうなってはただの、姫様の身を案ずるだけの老いぼれ五人に過ぎませぬ」

「本当は行かせたくはないのです」

小柄なホビットの賢者は、梯子山の頂を見上げるかのように顎を反らせて俺を見た。「赤子の頃から見守り続けた姫様と、大破壊のその時までともに過ごしたい――それがこの年寄りどもの最後の願い。しかしそれが叶わぬなら、せめて貴殿たちに儂らの思いを託したいのです」

「……爺」

「何卒、姫様を……」

五賢者はもう一度、俺たちに深く頭を下げた。

「五賢者の方々、もう頭を上げてください。陛下のお命――」
「ベイキ」
マイノスの言葉に被せて俺は言った。マイノスが弾かれたようにこちらを見る。
「俺はそう呼ぶつもりだ。構わねえな？」
「はい」
ベイキが応えた。それでもう、マイノスは何も口を挟まなかった。
俺は五賢者に向き直った。
「ベイキはパーティの一員だ。王族なんて特別待遇はなしで公平に扱うぜ」
賢者たちを見回し、続けた。「その代わり、仲間である以上どれだけ足手まといになっても途中で置き去りなんかにゃしねえ。あんたらがベイキにどんな扱いを期待しているのかは知らねえが、俺に言えるのはこんなところだ」
「充分です」
エルフの賢者が深く頷いた。「姫様の選んだ道――それも我々が知る限り最も強い意志を持って。その同伴者として、貴殿たちほど頼り甲斐のある仲間はありますまい」
そして賢者たちは一人ひとり俺たちの手を握り、やや距離をおいて佇む(たたず)アドリアンには軽く会釈をして、最後にベイキの周りに集まった。
「姫様、我らはここでお別れ致します」
「これ以上姫様を見ていると、引き留めてしまいましょう」
「王都の行く末は、我々がしかと見届けまする」
「滅びの時を待ちながら、姫様のご武運を祈りましょうぞ」
「信ずる道を、お進みなされよ――」
「……みんな、ありがとう。私は最期の時が訪れるまで、爺たちのことを決して忘れません――」
ベイキは涙ぐみ、声を詰まらせた。親同然に育ててくれた老人たちとの離別に、この時ばかりは恋する女も十七歳の娘らしい表情を見せる。
「そろそろだな。そうゆっくりもしていられねえ」
五賢者がスロープを下っていくのを眺めながら、俺はザザに呟いた。「俺は先行して攀らなきゃならねえ。マイノスの野郎は俺の命綱を支える役回りだ。ベイキの補助は頼むぜ」
ザザは端正な貌にいつもの微笑を浮かべた。
「もちろん、それは任せてもらって結構です。彼にその役を期待するのも難しいでしょうしね」
そう言って、アドリアンを見る。ちょうど傴僂(せむし)の従者に何事かを囁き、あの漆黒の馬車へと向かわせたところだった。
「太古に滅亡したとされるファールヴァルト公国からの旅人にして、失われて久しい古代呪文を操る――この冒険の連れとしては、これ以上ないほど怪しげな人物ですね」
ザザの指摘はもっともだった。このアドリアンという男については、奴が自ら称すること以外何ひとつとして判らない。と言うよりも、全く正体が掴めないのだ。言伝えにのみその名を残す〝森の彼方の国〟ファールヴァルトから来たなどと、誰が信じることができよう？　もしそれが真実なら、アドリアンは数千年の時を旅してきたということになってしまう。
しかし、奴の使った魔法は疑いようもなく本物だった。

「俺は奴に命を救われている。それに、浮遊(リトフエイト)の呪文は登攀の役に立つ筈だ」
「あなたの見立ては信用していますよ。ただ、アドリアンがどうして我々と同行する気になったのか、その動機が判らないんですよ」
「お前がマイノスに言った、死に様を選んでるってことじゃあねえのか」
「それを選ぶために、動機が必要なんです」
ザザは続けた。「このパーティに参加する者は誰しも、スケイルに挑む目的を持っています。マイノスに例を取れば、仲間の救出と妖獣(ぜノ)への復讐がその目的でしょう。ベイキにしても、あの聖剣をガッシュに届けるという建前がある。酔狂や慈善で、この計画に乗ってくるとは思えませんね」
「うむ」
アドリアンの協力に関して、俺も疑念を抱かなかった訳ではない。何しろ、昨夜グルニダ寺院で登攀計画を打ち明けた際に、アドリアンはふたつ返事で参加を承諾したのだ。
「と、すれば、奴には奴なりの目的があってスケイルに潜り込もうとしている訳か」
「恐らくは」
ザザは慎重に応えた。「しかし、それをここで問い詰めるのは得策ではないでしょう。確かに彼の参加は我々の益になりますし、登攀を成功させようとする意志は同じですからね」
「ああ。それに奴が目的を隠しているにしても、俺たちへの害意があるからとは思えねえ。まあ、こいつは単なる勘だがよ」
「いえ、それは私も同意見です。それとね、妙な話なんですが、私は以前彼に逢ったことがあるような気がするんですよ」
「顔はまだ見てねえんだろ？」
「ええ。ですが……」
珍しく、ザザは困惑した表情を見せた。「雰囲気のようなものが、記憶にある感覚と似ているんです。遠い昔に出会った誰かに――でも、それが誰なのか思い出せないんですよ」
「だったら気のせいだろうよ。お前の記憶力は並じゃねえんだ」
ザザの記憶力はずば抜けていた。迷宮地図の作成も、もっぱらザザの記憶に頼っていたほどだ。
「そうかも知れませんね」
遠い目で記憶の糸をたぐるのを諦め、ザザは意味ありげに俺を見た。「それより、パーティは六人になりそうですよ。強い動機を持ったのがひとり、こっちに来ます」
「何？」
言われて、俺は慌てて周囲を見回した。
街の方角から、一騎の馬が駆けてくるのが見えた。遠目にも、騎上の人物の長い髪がなびくのがはっきりと判る。
淡く美しい、緑色の髪。見紛うことなく、それはディーだった。
「あなたの好きな賭けでもしませんか？　私は見送りじゃないほうに賭けますけど」
ザザはくすくすと笑い、続けた。「これでパーティの体裁が整いましたね」

（つづく）

High Tension
Intelligent
Powerful
Punk!
Originality
New born
Splash
Unshaken
Perfection
Energetic
Rich
Burn up
Ovation
Overmaster
Kindly
Sagacity
'91

スーパーTVゲームマガジン
MONTHLY
HIPPON SUPER!
ヒッポンスーパー
SUPER-FAMICOM, FAMICOM, PC-ENGINE
MEGA-DRIVE, GAME BOY…etc.
FOR ALL TV GAMES

JICC 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5

ひつじにはひつじの、興味津々。

東洋占星術によれば
未の年生まれは外見隠やかにして内面は力強く一芸に秀でた才を有する
のだそうです
また西洋では、羊は慈悲の心のシンボルとなっています
いわく
強者にその肉を与え
弱者にその乳を与え
こごえるものにはその羊毛を与える……
なるほど
'91年初春巻にあふれるひつじ達には
世界中の人々の様々な願いが込められてるんですね
で
今年私達が刊行する単行本ラインナップも
未年生まれ
そんなひつじ精神を大切に
この年ならではの
興味深い素材を選び
楽しく
滋養豊富で
役に立つ
そんな良質単行本を
目指します
本誌ともども
一冊一冊に御注目を

Hippon Super.／が贈る！

とっても美味しい未年生まれの最新単行本ラインナップ

お年玉をもらった人ももらわなかった人も、この単行本の発売日には書店へ。一読で初春のめでたさが倍増する、ひつじ効果満載です。

スーパーマリオワールドのすべて
1月17日発売予定
Hippon Super／編集部・編／定価800円

理解

もうクリアしたヤツも、まだ買えないヤツも、この本だけは手元に。

ポピュラスのすべて
2月発売予定
Hippon Super／編集部・編／定価800円

概念

深いゲーム性をさらに深くえぐり込んだ、究極の文明創造の手引き。

コミック・リンクの冒険
今春発売予定
末将崎雄・作／定価980円

求心的

おまたせしました。新ゼルダの伝説をプレイする前に、御一読を。

コミック・ウィザードリィ外伝「鳳凰の塔」・下巻
1月10日発売予定
石垣環・作／定価980円

情念

RPGコミック界最強のシリーズ最新刊！　初めての人も読むべし。

コミック・ウルティマⅢ「マジンシアの滅亡」
絶賛発売中
渡辺広之・作／定価980円

気合

ロード・ブリティッシュよりも大胆に、ブリタニアの興亡を描く。

ドラゴンクエストⅣマスタークラブ
1月18日発売予定
Hippon Super／編集部・編／定価800円

熱意

ドラクエファンの熱い声援が1冊に。君のハガキがのってるかも？

ウィザードリィ友の会増刊号 4コママンガスペシャル
2月上旬発売予定
Hippon Super／編集部・編／定価800円

破戒

ウィズフリークがウィズフリークのために描いた、痛快4コマ集！

JICC 〒102東京都千代田区麹町5-5-5
HIPPON SUPER／編集部

今月の1本

グラディウスⅢ

全ステージ・ポイント別攻略&知っておくと得する情報

自分にフィットしたパワーアップを見つけ出し、各ステージの難関を突破。ポイントごとに解説を付け、さらにステージ1～6までのボス攻略法を分析する。「難しい！」と言う人のために、ミニ知識情報も！

POWER UP

自分なりにセレクト

アーケード版から多少組み合わせに変更が加えられたわけだが、それによって、どのパワーアップも使いやすくなった感がある。レーザーとミサイル、ダブルの組み合わせによって、それぞれ、前後左右のどの方向に強いのかが決まってくる。全てのパワーアップを試してみてから、最も自分にフィットするものをセレクトすればよいだろう。ファミコン版「グラディウスⅡ」やアーケード版などで便利だったパワーアップがそのまま今回も使えるとは限らないし。

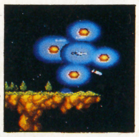
さて、SFC版で最も気になるのはエディットモードである。アーケード版ではほとんど使えなかったモードだが、SFC版では絶大な力を発揮する。ミサイルが多少個性的ではあるのだが、ダブルとレーザーはレギュラーものが4つずつあるし、オプションもノーマルなものから、MSXみたいなものまで様々だ。シールドも、ノーマルにフォースフィールド、リデュースなど数種類からセレクトできる。そして「！」のゲージも4種類。スピードダウン、メガクラッシュ、残機オプションの3つはアーケード版にあったものだが、スーパーファミコンオリジナルのゲージにフルバリアがある。これは、文字通り、バリアがダメージを受けている状態を初期化するもの、つまりバリアを張ったのと同じ状態に戻すことができるというもの。わざわざバリア張りかえをせずにすむのである。

←フルアップにしてようやく対等に敵と戦えるようになる

タイプ別にデータを示しておく。それぞれの表中の項目は、攻撃：上下左右トータルの攻撃力、防御：いかに敵の攻撃をかわしやすいか、上・下・後方有効度：ショット（主にダブル）、ミサイル、オプションのフォーメーションによる各方向の攻撃及び防御の程度。A～Eの5段階。Aが最もよい。

EDIT MODE

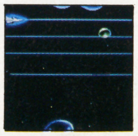
ベストの組み合わせはスモールスプレッド、ダブル、E・レーザー、ノーマルオプション、リデュース、メガクラッシュだろう。ミサイルはホークウインド、ダブルはバーティカル、オプションは回転などと代えてもいいだろう。Eレーザーと回転オプションを組み合わせると、フォーメーションは組めないものの、最も防御力のあるバトルシップが作れるはずだ。



攻撃：A	防御：A
上方有効度：A	下方有効度：B
後方有効度：C	トータル：A

A-TYPE

ミサイル、ダブル、レーザーともに全てがノーマル。「グラディウス」1作目から引き継がれてきたパワーアップ。何から何まで全てノーマルなだけに使いやすい。考えてみれば、ダブルは便利なわけだし、レーザーにしても強力だ。つまり弱いのはミサイル、とは言ってもきちんと地面を転がるので特に悪い所はない。そのかわりパワフルさには欠ける。



攻撃：C	防御：C
上方有効度：B	下方有効度：C
後方有効度：C	トータル：B

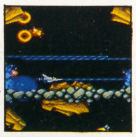
B-TYPE

2ウェイミサイルはちょっと力不足かと思う。が、リップルレーザーは強い。今までのファミコン版のリップルとはまるで違う。ただし、ダブルがテイルガンなのが少々つらい。アーケード「Ⅱ」では最強の組み合わせと言われたパワーアップだったが、「Ⅲ」ではちょいと頼りない。ただし、防御力はあるので、逃げの戦闘なら有効。オプションの位置に気を使うべき。

攻撃：C	防御：B
上方有効度：B	下方有効度：D
後方有効度：B	トータル：C

C-TYPE

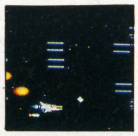
初心者から上級者まで、誰でも使いやすい。長いレーザーとスプレッドボムにより攻撃力の高さは他にないものがある。今までは、下方に強く上方に弾がとばないパワーアップだったのだが、ダブルがバーティカルに変更され、万能のパワーアップになった。スプレッドボムは当たり判定が大きく、ノーマルミサイルの数倍のダメージを与える。ただし爆風の陰に注意。



攻撃：A	防御：B
上方有効度：C	下方有効度：A
後方有効度：C	トータル：B

D-TYPE

貫通ミサイルのフォトントーピドと、当たり判定のやや大きなツインレーザー。アーケードの人気パワーアップだが、ダブルがバックダブルになったのが少々もったいない気がする。バックダブルは後ろ斜め上に向かうもので、使える場所は多くない。地味なパワーアップではあるが、使いようによっては強力でもある。ただし、今回のミサイルはどれも強力だから…。



攻撃：B	防御：C
上方有効度：C	下方有効度：A
後方有効度：C	トータル：C

STAGE 1

ここは砂の惑星です

ステージ1は空中戦を含んでいかにカプセルを集めてパワーアップするかがカギだ。タイプにより差はあるが、スピード1〜2、ミサイル、オプション3くらいは欲しい。

←砂ドラゴンは出現と同時に頭を撃つ。自機を後方に引きながらオプションをドラゴンの頭部にめり込ませると楽に倒せる。倒さずに放っておくと、いつまでものんびりと追ってきて邪魔だ

↑空中戦からステージ頭までに、スピード、ミサイル、オプションを付けておく。その後はレーザーの前にオプションを全て揃えたい

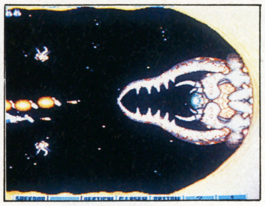
●砂ドラゴンを倒す

なだらかなステージで、難度は最も低い。注意すべきポイントも少ない。砂ドラゴンは出現したら、思い切り頭部に接近して、なるべく早く倒す。さもないと、ノロノロといつまでも追いかけてきて、運が悪いと囲み込まれてしまう。またこのステージのハッチや砲台は、ミサイルさえ持っていれば、ほとんど気にする必要がない。

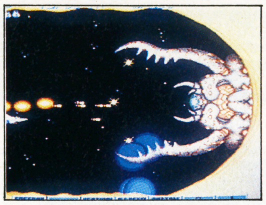
←ハッチや砲台がずらりと並んでいる。ミサイルさえあれば気にするほどでもない場所。ここまでドラゴンを2匹も連れて来ないように。ハッチのザコも浮遊するだけ

DESTROY THE MOUTH!

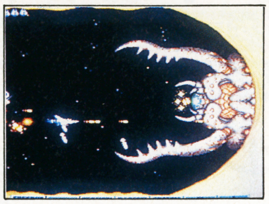
▶ボス・ゴライアス



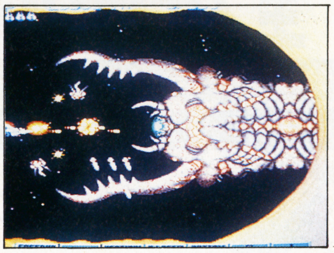
←とりあえず自機を中央に。オプションを伸ばすこと



←ボスが口を開いたときのみダメージを与えることが可



←ボスの弾は少しだけ下にてよける。一回下がればよい

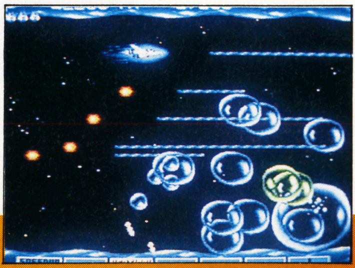


←上下からやって来るザコは、ほとんど動かずに倒せる位置がある。装備によってチェックしてみて欲しい

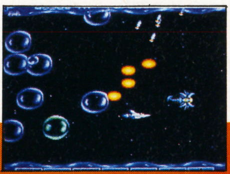
STAGE 2

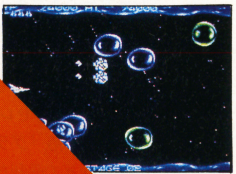
ここは泡の国です

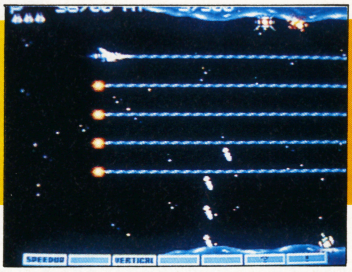
ステージ中に浮遊する泡を撃破するためには、オプション3以上とレーザーが欲しい。後方から出現する敵がいるが、テイルガンにしてはダメ。



←オプションを写真のようなフォーメーションでキープさせておけば、意外とラクに泡をこわすことができる。が、たまに後から敵が出るので注意



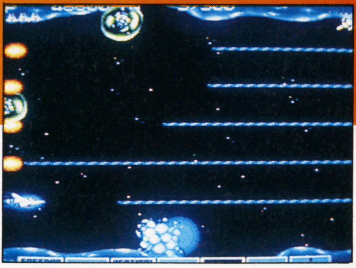




↑このステージではカタい泡を破壊するのがメインの目的なので、ステージ冒頭、あるいは空中戦のうちに、レーザーを装備しておくべきだ

●泡はとにかくこわす

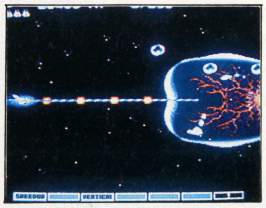
ノーミスでここまで来れば、中盤くらいでパワーアップはフルになると思う。とりあえず泡をバリバリとこわしつつ進めばよい。カプセルがシールドのゲージに達することもあるだろうが、P.74で述べる理由により、まだシールドを装備すべきではない。破壊しそこなった泡は、安全を見切れるときに限って、そのままやりすごしも可だ。



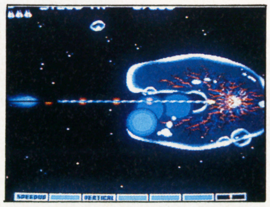
←泡にくるまったザコが上下から出現する。自機を追いかけてくるので、ゆっくりと前進しながら、後に残したオプションだけで攻撃するのがよい

DESTROY THE EYE

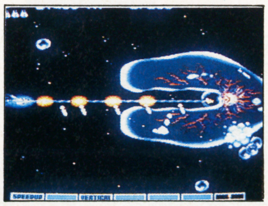
▶ボス・バブルアイ



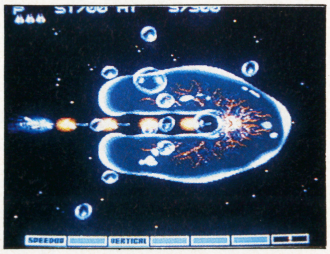
←中央に自機をキープ。一面ボスと同じように



←ボスが少しだけ前進するが動かないように



←ショットし続けていれば、ボスは前進して来なくなる



←ボスが放つ泡は、中央でショットし続けている限り安全だ。目まで穴が喰い込めばあと少し

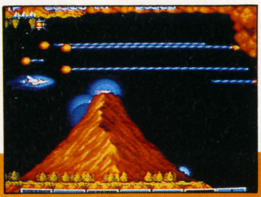
STAGE 3

火山から地底へ

タイプによっては、ダブルのほうが使いやすいステージだ。上下とも敵数が多く、上下スクロール部分もあり、難度やや高め。

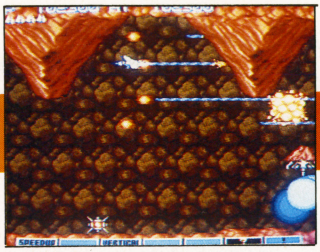
↑フルアップになっていたら、この辺でダブルにチェンジしておく。ハッチは、オプションを地形の先に伸ばせば破壊できる。「！」のメガクラッシュも可

↓落岩地帯の先に火山がある。火山はこわせないので、オプションでふさぐようにする

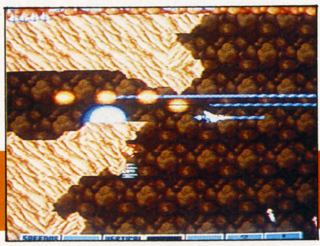


●敵の数はかなり多い

ハッチが多い。オプションを伸ばすなり何なりしてできるだけこわしておかないとパニックになる。さらに落盤地帯、火山地帯などが続き、地底に入る。地底に入るころには、ダブルを使っている人はレーザーに戻さなくてはならない。砂を掘り進む所はできるだけ大きく掘る。そして最後には逆火山アイアンメイデン地帯へ。



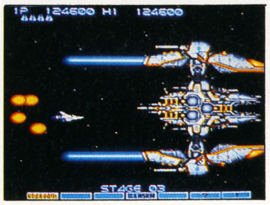
←逆火山アイアンメイデン地帯は、オプションのフォーメーションをうまく張り、出現したらすぐ破壊できる状態にしておくこと。上のハッチは手前の火山が画面に入る前にオプションをめり込ませ撃つ



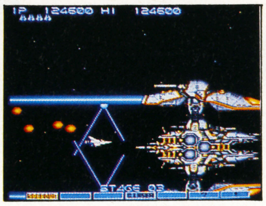
←地底の穴掘り地帯。中には岩がうまっているので、オプションは自機より下に、ダブルは使用してはいけない。ちなみに、アーケードでこわせなかった岩はこわせる。ハマリポイントもなくなった

DESTROY THE CORE!

▶ボス・ビッグコアmk・III



←太いレーザーの中、ボスの鼻先に位置をとる



←反射レーザーの中に入る。コアが白いとダメージなし

←ボスが閉じるときは真ん中にいる。その後4回レーザー

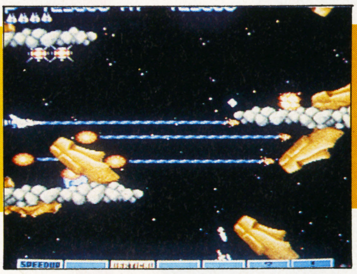
←閉じていてもダメージは与える。コアを2つ破壊すると、レーザーを多数撃ってくる。間を抜けて撃つ

STAGE 4

ここはモアイ地帯です

画面が上下にループしている。だから下に行こうとすると上に移動することになる。板状の岩にふじつぼのようにモアイがはりついたおなじみのステージだ。モアイの種類は少しだけ増えた。

←ステージ内にはハッチや砲台がいくつか存在する。また浮遊しているザコもいる。ハッチはなるべく早くこわすこと。ちなみにこの辺の復活は、他に比べてかなり難しい。フルアップなら楽な面だが



↑１度モアイの後頭部に入り、ゆっくり上に回る。モアイの口が開けば、これで倒せる。このフォーメーションが最も有効だ

●オプションを使う

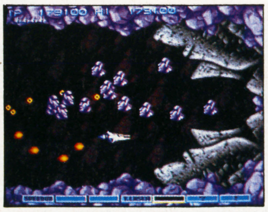
モアイは口を撃つというよりも、口にオプションを食わせて爆発させるほうが安全だ。無理にすべてのモアイをこわす必要はない。あぶなくなったら、オプションで自機をくるんでショットし続ければ、イオンリング程度は楽にかわせる。後半の回転モアイは１つだけに集中攻撃したあとで他の物も攻撃するとよい。大げさな上下スクロールはキケン。

←回転モアイは、逃げ道を１つ確保してから他に手を出す。ノーマルレーザーでないと、イオンリングを貫通できないので、喰い込ませるのもテクニックの１つ

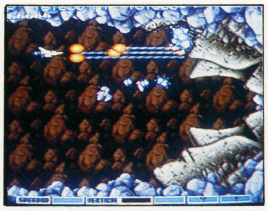
DESTROY THE MOUTH!

▶ボス・ビッグモアイ

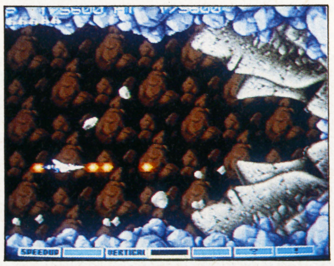
←上下のモアイは口からチビモアイを吐く



←チビモアイはイオンリングの小さいのを吐く



←上モアイをまずこわす。オプションで自機をカバー

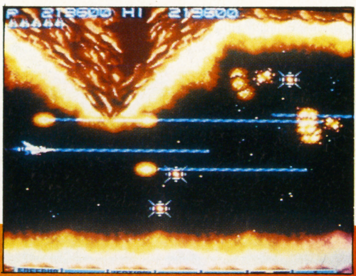


←ダメージを与えると、地震が起こり、上部から岩石が落ちてくる。下方で下のモアイを撃ちながらかわす

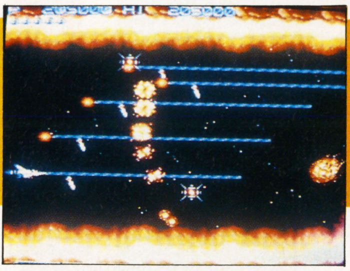
STAGE 5

ここは炎の惑星です

炎だらけのステージであり、数体のザコをのぞけば、このステージに出現するのはすべて火の玉である。オプションを広げてショットする。これが基本。



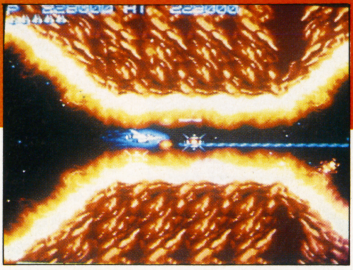
←火を吹かない山があるが、その陰から、地形をすり抜けてザコや火の玉がとんでくる。後でギリギリまで待って、少しずつ前に出る。地形に近づきすぎるのは、このステージの場合とてもキケン



↑自機を中央よりやや下に置き、写真のようなフォーメーション（泡と同じ）をとるとラク。ただ火の玉は動きが速いので、ときに逃げも必要

●撃ち続けるのがカギ

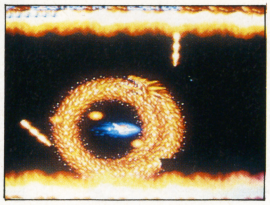
火の玉ばかりなので、ショットを続けてさえいれば問題はない。注意すべきなのは地形くらいだろう。とは言っても、火の玉のスピードは速く、フルアップでないとつらいかもしれない。また、カプセルの数が少ないのでここで復活するのは難しい。後半の起伏ある地形やせまい地形などは、あらかじめオプションを上下に伸ばしておく。



←狭くて、燃えていて見にくい通路。ちゃんと火の玉はこちらにとんで来る。が、実は壁の炎のふちには当たり判定なし。少しだけ安心したでしょう

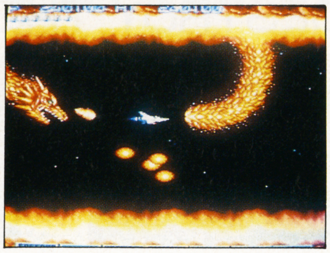
SHOOT IN THE HEAD! ▶ボス・ゴルゴーン

←なるべく画面中央にいる。とんでくる炎をよける



←竜を誘導しつつ、輪をかかせる。オプション位置キープ

←頭を一つこわすと、逆回転を始める



←画面外に逃げた竜が炎をはいてくる。なるべく中央で神経をとがらせていること。また輪をかかせよう

STAGE 6

ここは宇宙植物地帯です

植物だらけのステージ。植物っぽいスタイルのハッチに、自爆する植物。さらに、「グラディウスII」のデスハンドみたいな触手植物も出現する。様々な種類のザコが出現し、全体的に敵の数は多い。

←狭い所にはザコがいる。砲台が変なスタイルなのでまぎらわしい。この狭い通路を抜けると、その先には触手植物が多数待ちかまえているのだ

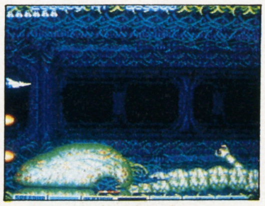
↑ハッチ及びザコは早めに倒さないと痛い目に合う。ノーミスで来ていると、この辺から、敵の撃ち返しがキビしくなるから

●ハッチはすぐ破壊

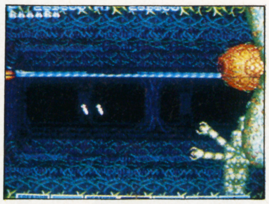
ハッチ類が多く、中には草にまぎれて見えにくいものもある。ハッチ、粉をまき散らす植物、画面後方からやって来る敵などは、見つけたら、何よりも先にショットする。ハッチなどは放っておくと手のつけられないことになる。また草のかげに、背景にとけこんだ砲台が数体設置されているので、狭い地形に入るときには注意すべきだ。

←触手は、アーケード版と違い、タッチ1発であの世行き。オプションで自機をくるんで、すみやかに画面前方へ移動すること。彼らは破壊不可です

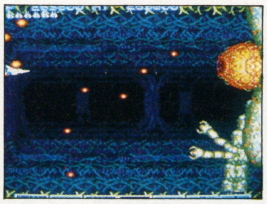
DESTROY THE MOUTH! ▶ボス・ブロッティングウィード



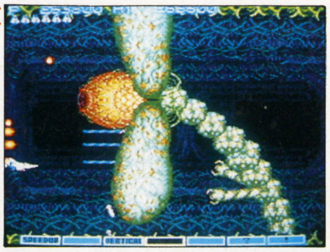
←写真の位置に自機を、とりあえずキープしておく



←ボスが口をあける直前から左を押しておく



←吸い込み攻撃と同時に弾を放ってくるので上下によける

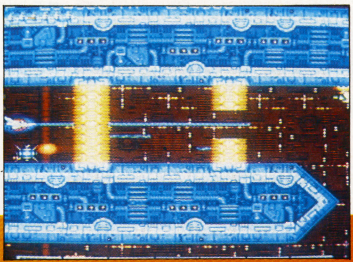


←近くで口をあけることもある。この場合、口よりもやや下にいる方が安心だ

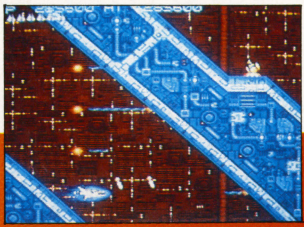
STAGE 7

ここは高速地帯です

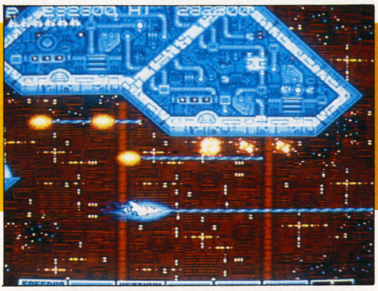
スーパーファミコン版オリジナルステージ。地形が複雑に入りくみ、シャッターが開閉する中を、高速スクロールで進む。自分なりのルートを決めないと難しい。



←シャッターのスピードもめちゃくちゃに速い。開きかけのシャッターに体当たりするような気で行くしかない。あとレーザーとかでウエイトをかけるのもテクニックね



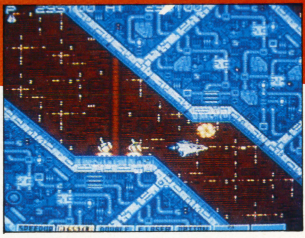
←後半はエンエンとナナメスクロールが続く。あまりに速く、途中に段差があったりするからもータイヘン。でも、行き止まりとかが、あんまりないんで自分のテクニック次第でもある



↑カプセル収集はキケンなので、あまり欲張らないように。実はこれが、あまりにも過激なスピードでスクロールしているのだ

●とにかく速いのです

上下に派手にスクロールするのだが、地形には巧妙に砲台がはりついていて、狭いところではスピードがつきすぎて、つい砲台に当たったりする。自分なりのルートを決めて突き進めば問題はないが、どうしても抜けられないときは、なるべくウエイトのかかりそうな武器（Sボム、Eレーザー等）を撃ちまくる、という邪道技もある。

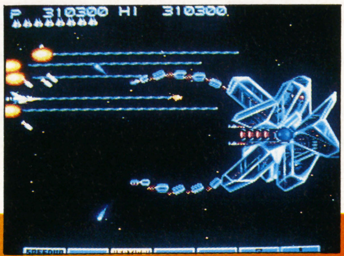


→斜めスクロール地帯には、たまに砲台がいる。写真のように狭い位置で砲台が並んでいるとどうしようもない。いつもショットは撃ち続けていることだ

STAGE 8

ここはボスの国です

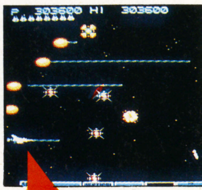
「グラディウスⅡ」でおなじみになったボスオンパレード面だ。ビッグコアのBGMとともにザブが出現するが,ビッグコア本体は登場せず,「グラⅡ」のボスらが出現する。

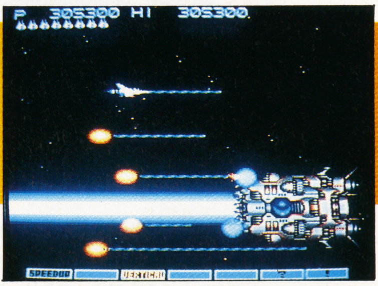


↑２番目は美しいクリスタルコア。後ろから出てくるので注意。腕の先の弾をよく見て、レーザーをかわす。腕を閉じたら一番上か下で待つこと

●ボスはパターン読み

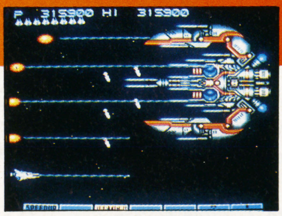
ザブは赤→青の順に出現する。赤はカプセルを出す。で、ボス１番手はデス。撃ってくるときは前兆があるのでラク。クリスタルコアは弾が速いが見切れるはず。ビッグコアmkⅡはレーザー・移動ともにスピードが速い。敵とは逆の上下移動をくり返してショットし続ける。カバードコアは、上下のミサイルの間をよける。多少大きめによけても可。





↑まずは１番手のデス。横軸をずらしながら口の部分にショットを撃ち込む。口をこわすと太いレーザーが来る。とにかくオプションだけで撃てばよい

→ビッグコアmkⅡは、とにかく速い。上下に大きく動いてよけながら、オプションで撃つ。ボスが開いたらすぐ上下に動くようにすれば何とかなるはず

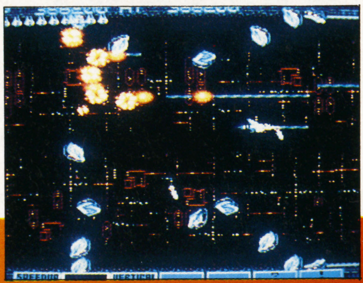


←カバードコア。ミサイルの間隔が広いので、しゃべい板の手前でよけながら撃っていれば何てことはないボス。少々カタいので根気強く撃ち続けよ

STAGE 9

ここはバクテリアン軍基地です

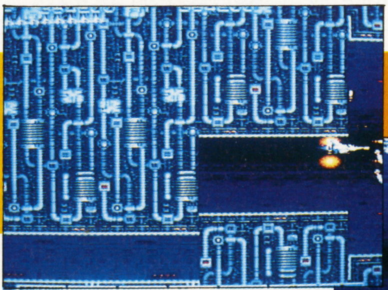
最も難度の高いステージだ。天井の壁の中にめり込んだハッチあり、せり上がる壁あり、狭い通路にレーザー砲台あり。装備は前半がダブル、後半はレーザーだろう。



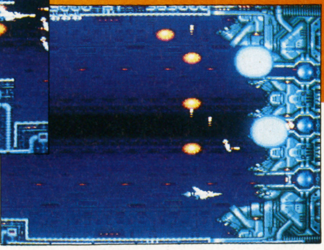
→壁がはがれて四方からとんでくる。カタい。うまく誘導しながらこわすなりよけるなりすること。壁はとても速い

●トラップに注意しろ

とりあえず、マップを覚えなくてはならない。地形が変化するポイントが多いので、あらかじめ自機をどこに置くかが問題だ。ハッチは、スクロールアウト直前に開くことが多いので、オプションをめり込ませてでも破壊すること。中ボスはオプションを上下に伸ばすと楽だ。中ボス前後でダブルからレーザーにしておくとよいだろう。



↑見ていただいてわかるかどうかは知らないが実は動くカベだ。これはパターンを知るしかない。他にも前半にこのカベは多数出現する。覚えてしまえばラクなのだが



←ディスラプトと名のついた中ボス。コアを３つこわせばよい。写真のようにオプションでフォーメーションを張っておけば素早くこわせる。ダッカーに注意

←こりゃやってられんわ、と思うだろうが、そんなにシビアではない。横に並ぶとレーザーを撃つのでミサイルでこわす。ただし生命力は２段階である

STAGE 10

ここは細胞地帯です

アーケードのステージ6がモチーフ。触手や再生細胞壁、アメーバ状の敵が出現する。ステージ自体はさほど長くはないが、敵の動きにはクセがあるので注意したい。

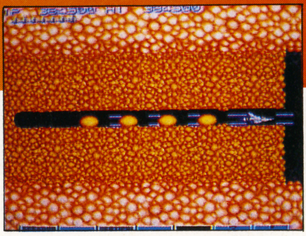
↑触手は早めにこわすこと。画面内に手を3本出すうえに、手の伸びが早く、ねぼけているとやられてしまう。手の赤部分か本体を撃つこと

←上下の壁からわいて出てくるアメーバたち。こちらをめがけてくるので、ここでもオプションで自機をくるむ。また、前後におびき寄せてショットも可

←ザコが追いかけて来るのに目の前にはわけのわからない再生カベが！　ある程度手前で待ってから一気にカベをこわして進むのが実はベスト。ステージ内数ヵ所に存在する

●再生スピードは速い

触手は早いうちに倒す。もちろん赤いふしが弱点だ。いきなり手を伸ばすので気をつけること。再生壁をくぐるときは、少しためてから自機を前に置き、オプションを直線状に後に置くこと。上や下から出現するアメーバのような敵は、モアイのイオンリングと同じように、オプションで自機をくるんでやりすごすとラクだ。

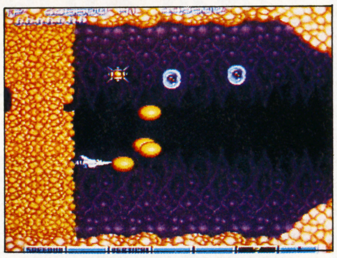


→ステージ最後、大ボス直前の長～い長～い肉の壁は、写真の様なフォーメーションで進む。これなら壁に再生するヒマを与えずにすむから何とか抜けられる

知っていると得する グラディウスに関するマニアックなお話

シールドを張るのはフル装備の後にしなさい

知っている人も多いと思うが、「グラディウス」シリーズは、自機のパワーアップ状態によって敵の強さが変化する。ノーマル状態では撃ち返しをして来ないザコでも、フルアップ状態のときには、ボロボロと弾をこぼしたりする。敵のランクを上げる要素として、こちらの装備が整っていることと、プレイ時間の長さがある。プレイ時間は仕方ないとして、ここで述べておきたいのは、厳密なデータははっきりしないそうなのだが、最も難度を上げる要素になるはずのシールドについてである。どうしても抜けることができないポイントがあったとしよう。それが、ステージ7とか8なら話は別だが、ステージ1や2でシールドを張るのはあまりにも意味がない。かえって敵に弾を撃って下さいと言っているようなものである。それだったら、オプションをもう1つつけるか、もう1つカプセルをかせいで、メガクラッシュを使うほうがよほどよい。シールドの張りかえも、なるべく、必要のあるところだけで行い、撃ち返しのないところや、自信があるところでは、なるべくノーシールドで進むべきなのである。シールドは、いわば使い捨ての武器みたいなものだ。必要なポイントで失ったら次のポイントまではガマンすること。必要なのはステージ3の前半、ステージ5の中・後半、ステージ9の中・後半くらいのものである。慣れてしまえば、そんなポイントさえ、シールドなしで進めるはずだ。



↑シールドの張りかえをひんぱんに行うのもあまり良くない。が、フルアップなのに抜けられない、なんて人もいるはず。そんな人は練習よ

復活パターンを覚えればコワいものなし

復活パターンは面によって難しいところと易しいところがある。例えば炎のステージではカプセルの数が少なく、ノーマル状態だと進むことさえ難しいが、ボスステージは冒頭で赤ザブからたっぷりとカプセルが取れるので、かなり強化できるのである。比較的前半のステージならば復活パターンはさほど難しくない。さらに、アーケード同様にボスは放っておけば自爆してくれるので、何とかなるはずだ。とりあえず、死んでやり直しになった地点から、どこでカプセルが出現するのかを覚えること。そして、ステージによって違いはあるが、どの順番でパワーアップしていくのかも決めておくべきだ。復活しやすいのは、スピード1→ミサイル→オプション1→オプション2→オプション3→ステージによってダブルかレーザー（リップル、Eレーザーなら可。長いレーザーは後回し）→オプション4、といった具合いである。最初からオプションなしでレーザーをつけたりすると、その後のカプセル回収がつらくなるので避けたい。しかし、今回はEレーザーが強力なので、これに限っては割と早めに装備してもかまわないかと思う。

ともあれ、各タイプごとの復活パターンを軽く説明しよう。Aタイプは下方に弱いので、なるべく下方に位置しながら復活する。Bタイプはリップルを早めにつければ楽になる。Cタイプは心強いスプレッドを付けて、ゆっくりオプションを揃えよう。DはAとほぼ同じ。エディットはEレーザーにつきる。スモールスプレッドの爆風の中にいてもよい。

↑一度死んだらリセットしてやり直した方が早い、なんて言われ続けた「グラディウス」。今作はちょいと復活パターンもラクだ

その他いろいろ何でもかんでも…

「グラディウス」はすでに有名なシリーズであり、パワーアップパターンなどは基本的に変わらないままなので、多くのパターンや隠しコマンド、ステージなどが発見されてきた。だから、ここですべてを触れるのは不可能だ。そこで本作、スーパーファミコン版「グラディウスIII」をプレイしてみて特に感じたことをよせあつめてみる。

まずは、オプションの拡がりかた。ファミコン版の「II」や、アーケード版などに比べると、オプションの間隔は狭い。スピードアップすればするほどオプション間は広くなるのだが、今までスピード2か3くらいで丁度よい広さになったのに、今回はそれ以上スピードを上げないと、ほどよい広さにならない気がする。その分スピード自体も多少ゆるやかな気もするが。

今回、家庭用では初めてのオプションハンターが登場する。アーケード版には数種類、飛び方などのクセが違うものがいたのだが、本作には1種類のみが出現する。こいつはメガクラッシュでも何でも倒すことはできない。つまり、オプションを取られたらそれまでだ。いかにうまく彼をかわすかがポイントになる。とは言っても、いつでも楽にかわせる相手ではないのが彼なのだ。よいかわし方としては、オプションハンターが画面後方に出現したあとで、何回アラームが鳴ってからこちらに飛んでくるのかを覚えることだろう。そして上下にすばやく移動すれば何とかなるはずだ。が、その他の敵の攻撃も忘れてはならない。

↑オプションの拡がり方は、初期の「グラディウス」っぽいイメージがある。スピードアップすればよいのだが、少々コワイし…

困ったときのHIPPONだのみ!!

HIPPON 110

Q&A SPECIAL

SUPER MARIO WORLD

SUPER MARIO BROS. 4

スーパーマリオワールド

みなさんのマリオは、いったいどこまで進んでいるのかな？　きっと、なかなか先に進めなくて困っちゃう、なんて人も多いんだろうね。そんな人は、このQ&Aスペシャルを読むとってもためになるぞ。

PART1 初心者のアナタに贈るお役立ちテクニック

高い位置でゴールテープを切る秘訣

Q コースをクリアーできても、ゴールテープをうまく切ることができません。テープの動きに合わせてジャンプしても、ほとんど失敗しちゃうんですよね。高い位置で、確実にテープを切れる方法ってないのでしょうか。

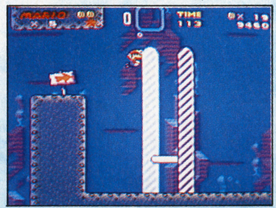
神奈川県・田中義文

→ゴールの手前でも、決して立ち止まってはいけない。ダッシュでゴールへ向かえ

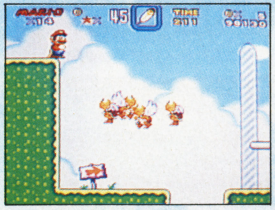
↑ジャンプする地点とゴールとの距離は、上の写真ぐらいがベスト。背景や地形はコースによって違うので、自分なりの目印を決めておこう

A ゴールテープを切る位置が高いほど、たくさんの★がもらえる。で、この★を100個集めると、ボーナスステージに行けるんだよね。

ただ、ゴールテープは常に上下しているので、初心者の方にとっては、ジャンプのタイミングがとりにくいかもしれない。そんなときは、テープの動きをあまり考えずに、ゴール手前からダッシュして一気にジャンプしてしまおう。それでも、確実に20個以上の★がとれるのだ。



←水中の場合はもっと簡単。ゴールの直前で浮きながら待ち、目の前に来たら切る

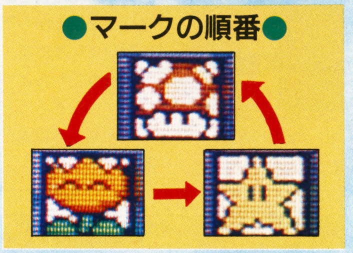


←ゴール前が小高い丘の場合も上がってくるのを待ち、真ん中にきたらジャンプ

ボーナスステージ・マークのそろえ方

Q せっかくボーナスステージに行けても、同じマークがあんまり揃わなくて、いつも1UPぐらいしかできません。お願いですから、マークを揃えるコツを教えてください。

埼玉県・吉村美紀



A 回転している8枚のパネルを叩いて、同じマークをそろえるボーナスゲーム。タテ、ヨコ、ナナメ、いずれかを3枚そろえれば1UPで、最高8UPできるのだ。

それぞれのパネルでは、キノコ、スター、フラワーの3種類が、右上の順番で現れる。動きがけっこう早いので、見極めてそろえようとすると、かなりの反射神経を必要とするんだよね。でも、ご安心を。実は、マークのそろえ方にはコツがあって、簡単に同じマークで止めることができるのだ。初心者だって、全部そろえることができるぞ。

↑たたく場所を決めたら、ウロウロしないこと。同じ場所に立ち、一定のリズムでジャンプを繰り返すことが大切なのだ。必ず真上に跳ぶことも忘れずに

↓着地したらすぐジャンプ。とにかく、テンポ良くボタンを押すことだけを心がけよう

↑ピョンピョンと一定のリズムでジャンプするだけで、まわりの8枚のパネルはすべて同じマークになる。中央のマークとも合えば、最高で8UPできるわけだ

こまめにセーブしながら着実に進め

Q なかなかセーブできる場所にたどりつけないから、先に進むのがタイヘン！　簡単にセーブできる方法って、何かないのかな？

鹿児島県・橋本真由美

A セーブができるのは、お城と砦、お化け屋敷に隠れ屋敷、そして秘密のスイッチなど、冒険にひと区切りつく地点だけ。途中のコースでは、いくらクリアーしても、そのまま続けるしかないのだ。だから、セーブできる所までたどりつけないうちにリセットしちゃうと、何度も同じコースを繰り返すことになっちゃう。1コースだけならともかく、一気に何コースもクリアーしなきゃいけないとなると、初心者の方にはちょっとツライだろうね。

そこで、1つのコースをクリアーするたびに、セーブのできる方法をお教えしよう。ちょっと手間はかかるんだけど、着実に進めるようにはなるぞ。こまめにセーブしながら進み、クリアーをめざすのだ。

↑ほとんどのコースでは、クリアーしてもその場でセーブできない。ちょっとめんどうでも、そのまま先には進まずに、後戻りしてみることにしよう

↑セーブできるコースの中でも、できるだけ簡単にクリアーできるコースを選んで、もう1度プレイする

←ダッシュでコースをクリアー。どのコースも、この方法でセーブできるぞ！

PART2 魔王クッパの谷の疑問にまとめて答える！

地面の動きを見切ってしまおう！

Q 魔王クッパの谷・コース2の、中間テープを切って土管をくぐったあとにでてくる、動く地面がうまくぬけることができません。一体どのようにしたら、はさまれることなくスムーズに通りぬけることができるのでしょうか？ なるべくわかりやすく教えて下さい。

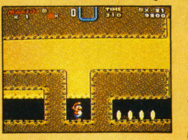
千葉県・加藤裕美子

A 確かに動く地面の場所は難しい。入り組んだ動かない地面と動く地面のかみあい方をキチッと覚えないと、先に進むのはかなり大変だね。そこで、動く地面の場所をわかりやすく見せるために、入口から出口までをマップにしてみたのだ。これなら、動かない地面の場所は先の方までわかるわけだから、動く地面の方にだけ専念して移動できるぞ。

マップ上にひかれた矢印は、とくに難しいと思われる場所にあり、写真付きでわかりやすく説明しているかこみになっている。

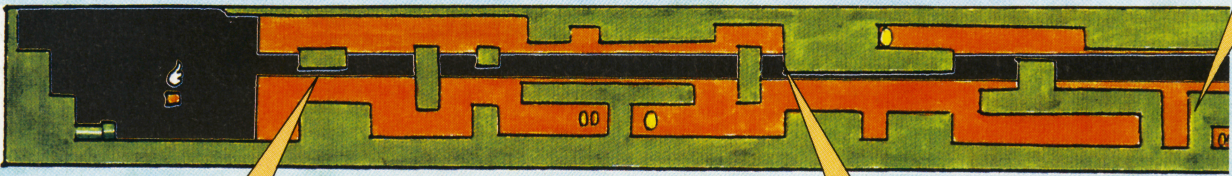
動く地面を攻略するには、先にどんどん進んでいくのではなく、止まることをマスターすること。マリオが避難できる穴が上にあるときは、地面が下から上へ動いているとき、穴が下にあるときは、上から下へ動いているときに移動するとよけられるぞ。

●ちょっとずつ先へ進む

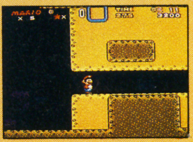


↑地面が上へあがり始めたら、先へ進む準備をするのだっ！

この辺りから入り組んだ地形が続く。くぼみに入っている限りマリオは死ぬことがないので、じっくり考えて進もう。

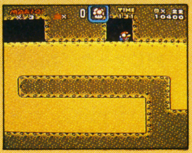


●上下確認を忘れずに



ここに来たとき、地面は必ず上から下へ動いているはず。下が通れるからといって、つっきろうとするのは大間違い。地面が下から上へ動きだしたら、ダッシュで先へ進んでいこう。

●慎重に、慎重に!!

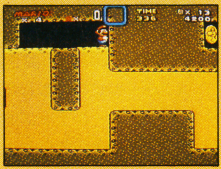


↑はさまれたら大変。しゃがんでよけちゃおう！

行き止まりの道が現れて、はさまれる危険度が増してきた。

マップをよーく見ながら、行き止まりに入らないようにしよう。慎重に、慎重にね！

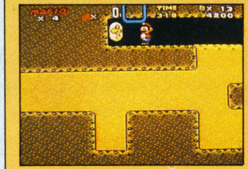
●止まるのも一つの手



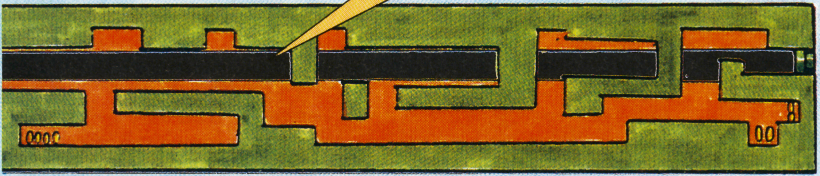
←下から上へ地面が動いているときは、立ち止まったまま待つ

マップを見るとわかってもらえると思うけど、マリオが隠れることができる地面は下のくぼみだけ。地面が下から上へ動いたときに、道ができたと言って先へ進んでいくとハマって死んでしまう。ここは上から下へ地面が移動したときに進むのだ。

●コインを取ったら！



コインを取ろうとすると、地面にはさまれる確率が非常に高くなる。ドラゴンコイン2枚にコインが10枚あるけれども、1人失うくらいならコインは無視していこう。取れる所は取ってもイイけどね。



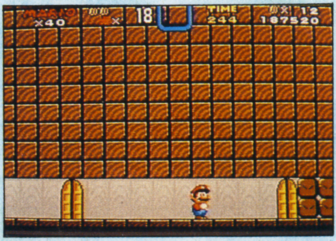
出口へ通じる道は全部で3つ!?

Q 魔王クッパの谷・おばけ屋敷の扉が5つ列んでいる場所。1つ1つの扉がどの場所へ通じているのか教えてください。よろしくお願いします。

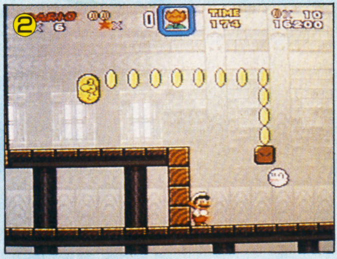
神奈川県・塚越健一郎

A 5つの扉のうち3つはループ。入口付近などにもどされてしまう。残りの2つは完全にゴールに続いている。しかし、実はゴールはもう1つあるのだ。ループする3つのうちの1つの扉に、秘密のゴールが隠されている。どこへ通じているのかは自分でためしてみよう。

↑1つ目の扉に入ると、一番始めのスタート地点に戻されてしまう。パワーアップやキャラ増やしがしたいとき入ると便利な扉である



↑3つ目と4つ目の扉の前。あんまりもたもた進んでいると、このようにコインがブロックになってしまうのだ。早足で進まないとダメだぞ

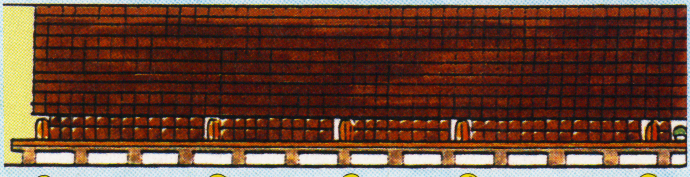


↑ドラゴンコインが1枚と、ヘビのように出るコインブロックがある部屋にくることができる。あまり入る意味がない扉である

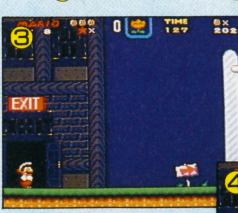
★魔王クッパの谷のおばけ屋敷・5つの扉

1つ目の扉をくぐり、頭上にあるPスイッチを押して右側へ進んでくると、5つの扉が現れる。その扉の前には通路上にコインが86枚、1UPキノコが1つあるぞ。

Yボタンダッシュをして進まないと、4つ目と5つ目の扉に入れなくなってしまうので注意しよう。ループを利用してマリオを増やすということもできる場所だ。



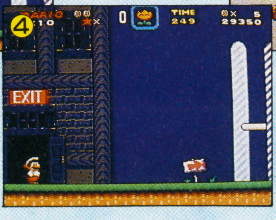
① ② ③ ④ ⑤

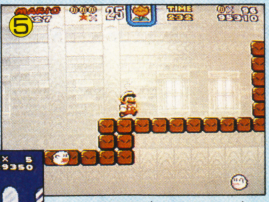


↑3つ目の扉は、コース3へ通じている。入るとすぐにゴールが現れるのだ。

先を急いでいるときは、ここの扉へ入ると早く出られるので便利だぞ！

↓4つ目の扉も3つ目の扉と同じく、コース3へ行けるゴールがある。1UPキノコを取って来たあとに入ると、近いかもしれない。





↑コインをブロックに、ブロックをコインに変えることができるPスイッチのある部屋に行ける。実はある所に通じている出口があるのだが、場所は自分で捜してね！

PART3 中盤にさしかかり、難易度もアップしてきた

リフトの動きに要注意!!

Q 秒数付きのリフトがたくさんでてくる、魔王クッパの谷・コース3のリフトがうまく乗り継げずぐ落ちちゃうんです。おまけにどのリフトに乗っていけばいいのかもわからない。

一体どのリフトに乗っていけばいいんでしょうか？ 教えて下さい。

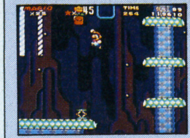
奈良県・川上秀夫

A どのリフトに乗るかによって、かなり難易度もかわってくるので、こう言ったステージは大変なんだよね。そこで、はっきりとわかりやすく見せるためにマップを載せて、上にはどこを通っていけばいいのかをコース取りしてあげたぞ。

コース取りした線は、一番簡単に、楽に進める場所なので、線の通り進んでいくといいよ。乗り継ぐタイミングは数字が消えてリフトが落ちかかったときにジャンプするのがベスト。早すぎても遅すぎてもリフトは動いているので、一瞬動きのとまる落ちかかったときがベストなのだ。

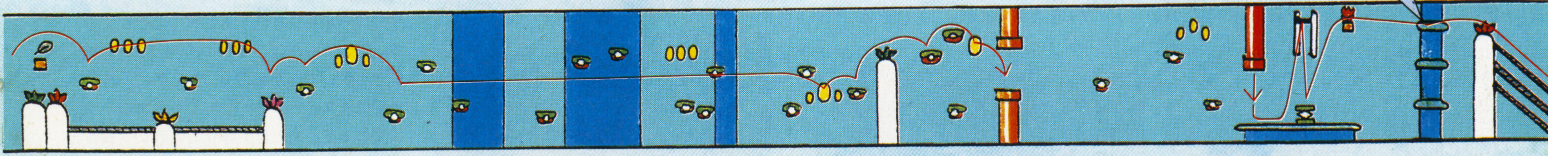
落ちるタイミングは、スタートしてすぐの地点の、下にロープがはってある場所の上のリフトでつかもう。

●1ブロック分にのるには



↑右から左へ乗るようにすれば、おっこちるようなことはない！

右側から左側へブロックをかこむようにしてジャンプすると、右下の穴に落ちることなく、ウマくのることができるんだ



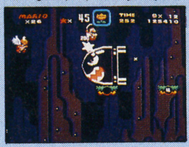
●キャラはジャンプよけ！

パタパタが下へ来たら、4秒リフトの上にジャンプしよう。楽によけることができるぞ。

●上下ルートどっちが良い!?

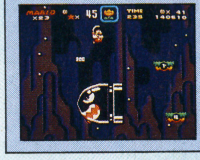
下ルートはコインが取れるが、キラーがくるので危険。上はコインがとれないけれど安全だ。

●巨大キャラはジャンプふみ

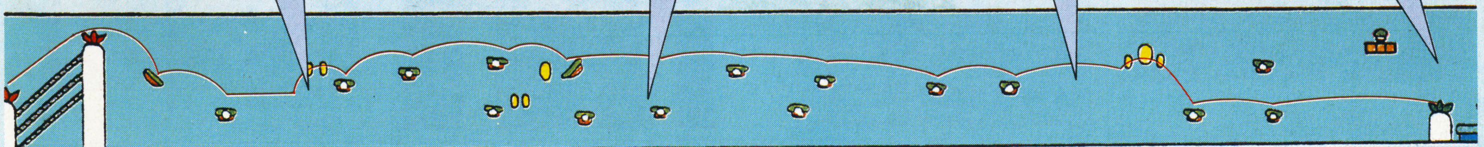


マグナムキラーをふんでジャンプすると、簡単に通過できる。ふまないとよけるのが大変。

●上のキノコが取りたい時は



上のリフトが見えたら、マグナムキラーをふんで上のリフトに乗り、キノコを取ろう。



仲間を使えばカギは取れる!!

Q クッパの谷・コース4のゴール近くにあるカギは、どうやってとるの？ 上は破壊不可能な石でふさがっているし、一体どうするんですか？

宮城県・大塚浩子

A 一見するとスピンジャンプでも壊せないブロックでフタはしてあるし、周りはカベだしと、どうやっても取ることができないと考えてしまう。しかし、ヨッシーを連れてきて舌でカギを食べさせると、いとも簡単に取れてしまうのだ。

ヨッシーのいる場所は、つるを上っていった高い地点にあるブロックの中。マントマリオの状態でヨッシーと行動すると、落ちる危険性が減ってけっこう楽に進めるぞ。

←つるを上ってきたら、右側にあるブロックをたたいて、ヨッシーを出現させる！

→溶岩の海に落ちないように、気をつけて進め！ ブルは一回ふんだら通り越しちゃえ！

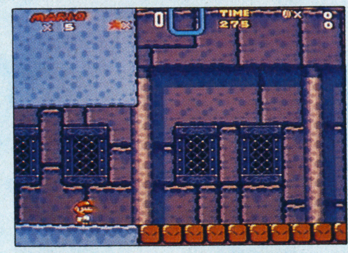
↑見事にヨッシーの舌でカギを取ったマリオは、早速カギあなへカギを入れて扉を開いた。扉の向こうは一体どこへつながっているのだろう？

↑なんとかカギのある場所までヨッシーを連れてきた。あとはヨッシーの舌を使ってカギを取るだけ。雑食竜ヨッシーの活躍する場面だ！

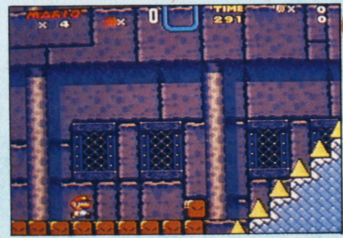
動く地面は前方に立っていろ!!

Q クッパの谷の城まで来たのですが、変な動きをする地面から落っこちてしまいます。前の面にも似た場所があったけど、こっちは回転してるハンマーがあって、歯が立ちません。

沖縄県・対島正文



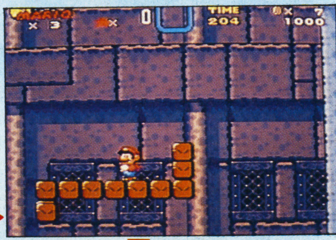
↑乗る前は、何も起こす気配がない。歩いて端の方に乗っちゃうと、あっけなく溶岩の中へ！

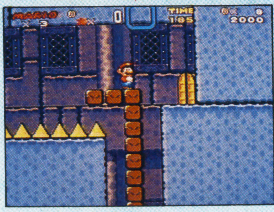


↑なるべく前の方へいるように心がけよう。かなり複雑な動きもしてくるので、注意するのだ

A ここは回転ハンマーが無数に出現するので、後ろの方に乗っていると、よけられないで落ちてしまうのだ。したがって乗っている位置は、当然前の方。後ろへよけていっても落ちなくするためにね。あんまり前すぎるっていうのも危険だから、目安としては、前から5コあたりがいいんじゃないかな。前にも後ろにもにげることができる絶好の位置だぞ。

↓乗り続けるのが大変なくらいに変な動きをする地面。真っすぐ進めよな！ と言いたくなる





←やっとのことでゴール付近まで来た。でもここまでで城の半分なんだよ。トホホ…

PART4 謎のゴールの解き方、行き方をレクチャー

赤スイッチへ行くには上から下へ

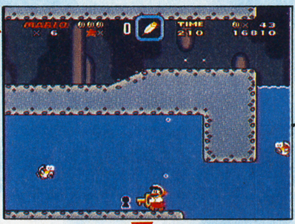
Q バニラドーム・コース2から、赤スイッチへ行けると聞いたんだけど、どこから行けるのか未だにわかりません。

大阪府・野口裕之

A まず中央、左右に分かれている道の左側へ行って、Pスイッチを持とう。持ったら左にある縦5つ横4つにつまれたブロックの前で、Pスイッチを押しコインに変えて、左側へ進む。ちょうど正方形にコインが並んでいる所があるので、その中へ飛び込み、左側にある道を通ってカギを取れば、あとはいつも通りにカギをカギ穴にさしこめばOK。これで赤スイッチに行けるようになるぞ。

↑下に?ブロックがあり、上にはドラゴンコインがある、左右に分かれている道の左へ行く！

↑Pスイッチを押しブロックをコインに変えたら、コインが9枚ある場所へ飛びこもう



←上の通路でカギを取ったら、下に見える穴へさしこもう

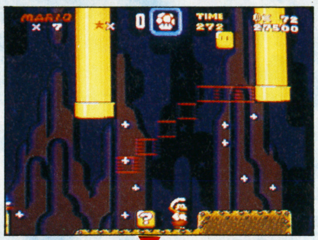
←赤スイッチが右下に現れ行けるようになったぞ！

上に見える土管へ行く方法

Q バニラドームのコースマップの左上に写っている、緑の土管は一体何なのでしょうか？ もしかしたら土管へ行けるの？

高知県・山田友見

A 実はコースマップ上に見える緑の土管へは、赤スイッチを押してから、バニラドーム・コース1の別のゴールをクリアすると行くことができる。別のゴールは、ゴール手前の赤い点線が上へ続いていた所の上にあるのだ。赤い点線は赤スイッチを押してくるとブロックに変わるぞ。あとは実体化した赤いブロックを上っていき、上にある黄色ブロックをたたいてつるをだせば、クリアは目前。クリアすれば秘密のコース1にでるのだ。



→赤スイッチを押してないと点線

←押してからくるとブロックだ！

→ブロックをたたいてつるを出せ

↑つるをのぼり右側へ行くとカギがある。カギ穴にさし込めば、土管の方へ道が現れるのだ！

となりのオバケ屋敷に通じる道

Q 迷いの森コース1のとなりに見えるおばけ屋敷へは、大回りをしないと行けないのですか？ もし行けるのなら行き方を教えて！

東京都・近藤徳明

A 連続1UPのできる道を通ってくると、一番端の下に?ブロックが見えるよね。?ブロックをたたけば中身はわかると思うけど、この中にはマリオが風船になるアイテムが入ってる。

となりのおばけ屋敷へ行くには、このアイテムを使って行くのだ。風船を取ったら木の下を通り、左へ左へ進んでいく。先に黄色い?ブロックが見えたらブロックまで進み、ブロックを下からたたいてカギをだそう。あとはカギをカギ穴にさし込めば、迷いのおばけ屋敷へ行くことができるぞ。

←下に見える?ブロックをたたくと、Ⓟ風船アイテムが出現！

→風船アイテムをだし取ると、マリオが風船のようになる

↑木の下を風船マリオで通りながら、カギの出現する黄色ブロックを目指す。来たら下からブロックをたたこう。お目当てのカギが現れるぞ

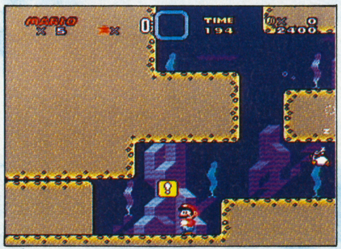
↑カギをカギ穴にさし込んでクリアしたら、となりのおばけ屋敷へ行く道ができた。大回りをしなくても行くことが可能になったのだ！

青いスイッチはカベの中？

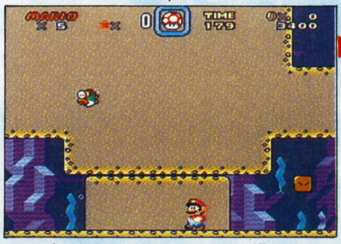
Q 4色スイッチの最後、青スイッチはどこにあるんでしょう。友達に聞いてもわからないと言うし、青スイッチだけが見つかっていないんです。どうか青スイッチの場所を教えてください。

長崎県・金子優樹

A 青スイッチは4色スイッチの中で最後に出てくるスイッチだけに、行き方もかなりイジワル。ゴールまぎわ、グースカの大軍が出現するちょっと手前にある!マークの左のカベは、実はすりぬけることが可能なのだ。壁を通りぬければカギとカギ穴があるので、カギを持ち穴へさし込めば、青スイッチへ行くことができるのだ。



↑右へ行けばゴールという所にある!ブロック。ちなみに!ブロックはキノコがでるぞ



↑!ブロックの左に見えたカベは、通りぬけることができる。その証拠にカベの中でグースカが寝ているときがあるのだ

↓カベの中を通り、落ちているカギを持ったら、左に見えるカギ穴にカギをつっこもう！

←見事、謎とされていた青スイッチが出現した。これで4色スイッチ全部そろったのだ

PART5 最後の難関！ クッパの城入口の全体マップ

マップとマップのつながりを知ろう

Q クッパのいるクッパ城がどのようになっているのか見せてください。それと各コースの特長やつながり、どのコースを通っていったら楽なのかを教えてもらえるとウレシイのですが…。

あつかましいお願いですが、教えてもらえないでしょうか？ ぜひ、ぜひよろしくお願いします。

京都府・矢野修平

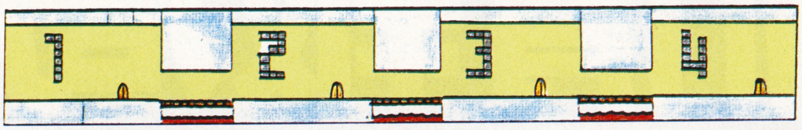
A ピーチ姫をさらったにっくきクッパがいる場所が、クッパの城入口。ここは1～4、5～8の扉があるトータルマップと、それぞれに通じている1～8のコースマップ、クッパの部屋に通じているコースの大きく分けて3つのマップがある。それぞれのマップは、下に全体マップとしておいてあるので、そっちを見てほしい。

コースの特長は、今まで出てきた7つのワールドの難しい場所を、まとめて持ってきた感じ。一すじ縄では行かない、やっかいなコースばかりだぞ。16通りあるマップの中で、最も簡単にクッパの部屋の手前のコースへ行けるのは、2から5へ進むルート。5は少しテクニックを要するけど、ダッシュするだけなのですぐにマスターできるぞ。次に簡単なのは、2から6へ行くルートだ。

←3の扉を入ると来ることができる。メカクッパが歩いているので注意！

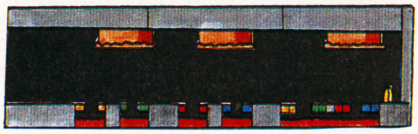
→城の中に水中コースがある。ゆっくり進めば、ぶつかることはないだろう。羽根も出現するぞ！

クッパ城入口マップ



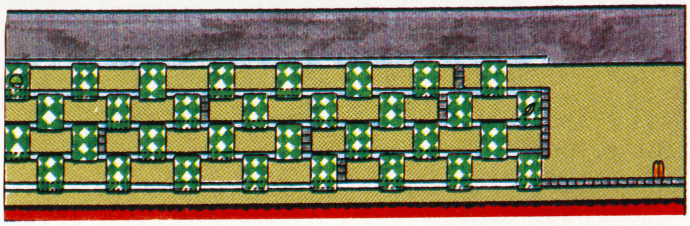
マップ上にブロックで1、2、3、4、5、6、7、8と描かれているマップは、下におかれた1～8のマップと、それぞれつながっている。1の扉に入れば1のマップへ行くというようになっているのだ。

1

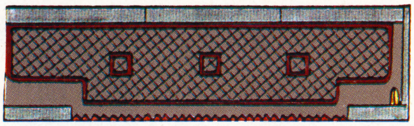


1の扉に入ると来ることができる場所。4色スイッチを押していないと大変な所だ。

3

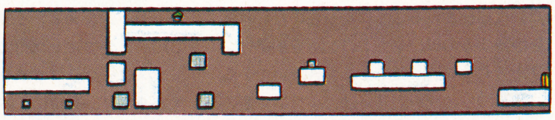


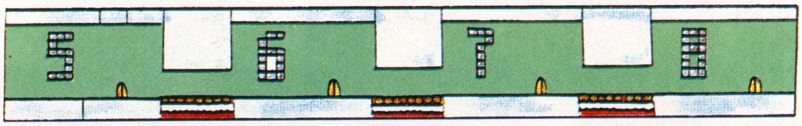
2



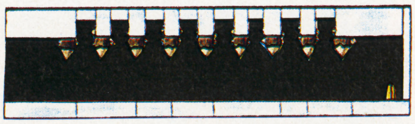
金あみがあるだけの簡単な場所。ノコノコを倒して、おなじみの1UPができる。楽に進みたいときはココへ入れ。

4

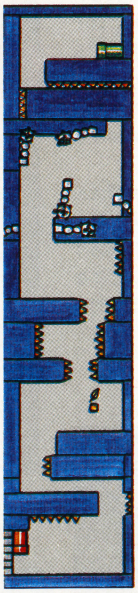




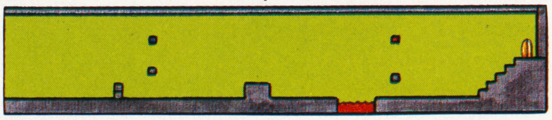
5



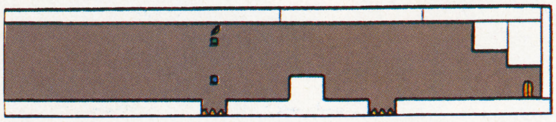
6



7

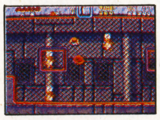


8



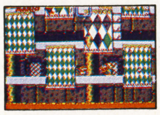
★特別ルート3つこっそり教えちゃう！

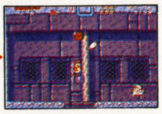
●簡単ルート2➡5



金あみを渡っていくだけの2とダッシュして通りこすだけの5を通ると、16通りの中で一番簡単なルートが作れるぞ。

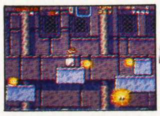
●パワーアップルート3➡8





3は1UPキノコと羽根があり、8にも羽根が1つある。強い状態でクッパの部屋まで行きたい人はこのルートを通ろう。

●難解マニア向けルート4➡7



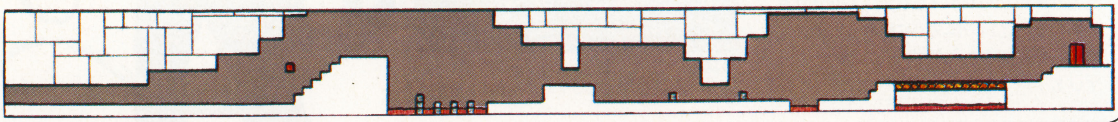
上下に動く岩の4とクッパの石像がたくさんいる7の組み合わせの、難しいルート。ウデに自信のある人はここを通ろう。

★マップの見方&つながり

1～8の扉のあるマップは、下にある1～8の分裂したコースにつづいている。1～4のどのコースをクリアしても5～8の扉のあるマップへ行けるのだ。5～8からは、どこをクリアしてもクッパの部屋の手前のマップへ行けるぞ。つまり、マップのつながりは、1→5、2→5、3→5、4→5、1→6、2→6、3→6、4→6、1→7、2→7、3→7、4→7、1→8、2→8、3→8、4→8の16通りあるのだ。

★クッパの部屋の手前

前のコースをクリアしてくると、絶対にクッパの部屋の手前へ来ることができる。サーチライトがコース上を照らして、ハックンやメカクッパなどの敵が出現してくるのだ。クリアすればクッパのいる部屋に行けるぞ！



SUPER FAMI-COM 情報局

開発状況速報!!

スーパーファミコンはアクションゲームばかりだとお嘆きのあなた。それは去年までの話です。今年はRPGもガンガン出るんですよ。まずは7本、立て続けに見てください

ウィザードリィV ■アスキー■発売日未定■価格未定

メーカー発表完成度50%

RPGの元祖的シリーズ、最新作はスーパーファミコンで登場!

新年早々、ビッグニュースが舞い込んできた。コンピューターRPGの元祖と言われ、世界中で根強い人気を誇るウィザードリィシリーズの最新作が、スーパーファミコンに移植されることになったのだ。移植を担当するのは、ファミコン版を手掛けてきたスタッフ達がそのまま引き継いでいる。

今回のウィザードリィは、パソコン版のシナリオ#5"HEART OF THE MAELSTROM"をベースに作られることになった。このシナリオは、今までかたくなに守ってきたゲームシステムに変更がなされているのが特徴だ。パーティーの後衛でも飛び道具の使用によって直接攻撃ができるようになっていたり、呪文体系にも変更がなされていたり、人間やモンスターと会話を交わすことが可能だったりと、今までのウィザードリィにはなかった新システムが数多く導入されている。

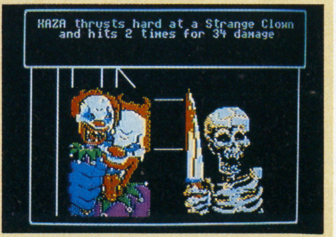
そのシナリオがスーパーファミコンへと移植されることになったのだが、いままでのファミコンへの移植の時と同様、多少アレンジされることになるらしい。詳しくはどうなるか不明だが、オートマップが導入されることが決定している。また、メッセージが重要な意味を持つシナリオらしく、メッセージをメモする機能が加えられるらしい。グラフィック的にもかなり強化され、モンスターグラフィックはファミコンより大きくなり、同時に2体が表示される。モンスターの背景もダンジョンのグラフィックを残すことが予定されている。

もちろん、パソコン版から変更されないものもある。敵キャラやアイテムなどはそのままスーパーファミコン版でも登場することになる予定だ。それに、スーパーファミコンにはキーボード入力はできないものの、なんらかの方法で会話システムは残す方向で開発を進めているらしい。

開発状況はちょうど完成までの中間点あたりとのこと。まだ画面上でゲームが動くところを見ることはできないので、画面写真が発表されるのはしばらく先のことになりそうだ。 (P128に関連記事)

パソコン版Vの話

コンピューターRPGの元祖と言われ、パソコンでは今までに5作がリリースされているウィザードリィ。リルガミンという地名のついた土地を舞台にしたシナリオがすでに2本作られており(#2ダイアモンドの騎士、#3リルガミンの遺産)、今回のシナリオがリルガミンを舞台にした3作目にあたる。迷宮の奥深くに隠れる、悪の司祭ソーンを倒すことがゲームの目的となっている。



↑難易度がかなり高かったパソコン版V。どのようにアレンジされてSFCに登場するのか?

ドラゴンククエストV

■エニックス■発売日未定■価格未定

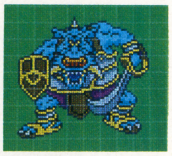
さらにメインキャラクターのイラストが紹介されたぞ

昨年11月に、登場することが正式に発表された『ドラゴンクエストV』。超人気シリーズの5作目にあたるこの作品、制作スタッフには今までと変わらぬメンバーが、顔を揃えている。シナリオは堀井雄二さん、キャラクターイラストは鳥山明さん、音楽はすぎやまこういちさん、そしてプログラムはチュンソフトがそれぞれ担当している。

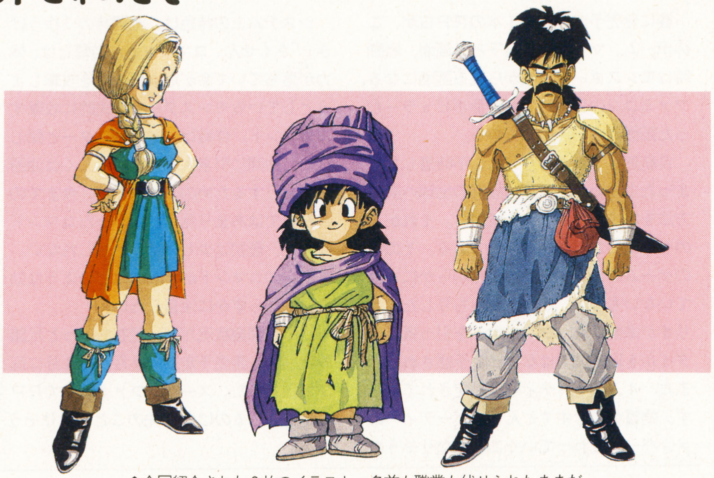
今回は『天空の花嫁』というサブタイトルが発表された。いままでのシリーズとはだいぶ雰囲気の違うサブタイトルであり、いやがおうにも、どのようなストーリーになるのか興味をひく。また、今回は新たに3人のキャラクターイラストも紹介となった。この3人も、主要キャラクターであること以外は何の発表もないままだが、前回発表された主人公に加え、これで4枚のイラストが紹介されたことになった。今回は主要キャラの中に幼い子供がいることが、いままでとちょっと違うところである。また、何体かのモンスターのドット絵も紹介され、その内の2点が発表された。

開発状況は不明のままで、舞台設定やストーリーはおろか、ゲームシステムまでもが依然謎に包まれている。次の情報がいつリリースされるのかもわからず、ただ首を長くして続報を待つだけである。

↑モンスターもどんどんドット絵になっている。こいつは雑魚キャラっぽい感じだな



↑ドラクエシリーズの敵キャラの雰囲気を残しつつ、細かい色使いには気を配っている



↑今回紹介された3枚のイラスト。名前も職業も伏せられたままだ。ただ、中央は主人公の幼い頃の姿ではないかとも言われている

ファイナルファンタジーV

■スクウェア■発売日未定■価格未定

メーカー発表完成度70%

大作RPG、夏過ぎに登場か!?

ファミコンの人気RPGシリーズの続編としては、トップに発表されたファイナルファンタジーV。夏あたりの発売を目標に開発を進めている状況である。

前3作とは違ってスーパーファミコンで作られる今作品は、グラフィック面でのパワーアップが可能になり、かなりの視覚的効果を取り入れたゲームになりそう。とはいえ、今まで大事にしてきたファイナルファンタジーのイメージはしっかりと踏襲し、その上でグレードアップを図る、というのが開発者側の目標らしい。また、戦闘時はさらにシェイプアップして、よりスピーディーに処理するよう鋭意努力中、とのことである。

ストーリー的には、前3作の中ではIIに近いイメージになりそう。狭いけれども深い物語進行になる予定らしい。何点かイラストで紹介されているサブキャラ達も、しっかりとパーティーの中に食い込んでストーリーを引っ張る役目を果たすことになりそうだ。

←まだ名前もわからない登場人物達。果たして彼等は敵か、味方か？

ドラッケン

■ケムコ■3月発売予定■¥8500(税込み)

メーカー発表完成度80%

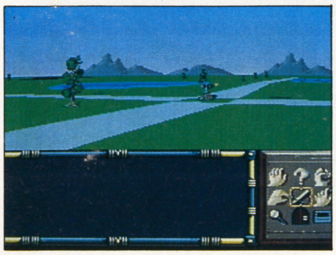
なめらかに流れる3Dの風景。RPG新時代の到来だ！

もともとはフランスで作られたパソコンゲームであるドラッケン。3D画面で屋外を冒険するRPGとして、パソコン通には有名なゲームだった。すでにFM－TOWNSにも移植されているので、すでにプレイした人もいるかもしれない。

そのドラッケンが、この春スーパーファミコンで登場する。3D処理のためのプログラミングも支障なく終わり、後はモンスターを入れるなどのツメの段階に入っている。残り容量と戦いながら、なるべく多くのモンスターを登場させ、派手にアニメーションさせるべく開発中とのことだ。

ゲームシステムを簡単に説明する。ドラッケンでは、屋外を歩くとき、普通のRPGのように上から見下ろした風景ではなく、キャラクターの視点から（厳密には、キャラクターの少し後ろの視点から）写し出された風景が画面に現れる。キャラクターが右を向けば、画面はそのまま右にある風景を写し出すことになる。3Dダンジョンタイプのように、東西南北の4方向内しか向けないわけではなく、360度どちらを向くことも可能。もちろんどちら歩いてゆくことも可能なのだ。モンスターとの戦闘も、この画面の中で行われることになる。ここが他のRPGにない魅力なのだ。

←ダンジョン内では4人が別別に移動することも可能。でも危険度は高くなる



←3Dの風景がなめらかに流れる

↑夜になると、このような美しい夜空が見える

プレイしてみての雑感

開発途中バージョンのロスだったため、ゲーム全体を見ることはできなかったが、思いつくままに感想を書いてみる。

まずはグラフィック。頭ではわかっていても、実際に3Dの風景が滑らかにスクロールするのを見たら、「おおっ」と思ってしまった。かなりのインパクトだ。

次は、戦闘。このゲームの戦闘は、アイコンで4人の指示を出し続ける、完全リアルタイムバトルだ。コントローラーでの操作は大変そうだが、何かアレンジが加えられるのだろうか？　今回のバージョンでは、また確認できなかったのではあるが…。

最後に、シナリオについて。こちらもまだよくわからない。ゲームバランスなどを練り込んだ後の完成バージョンを試してみないと、なんとも言えないところだ。

カデュリン

■セタ■3月発売予定■￥8800(税込み)

メーカー発表完成度80%

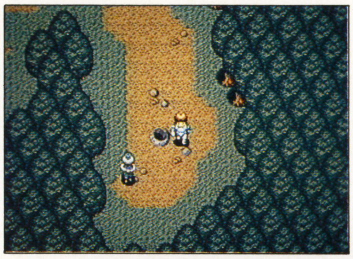
今春発売予定!自航惑星が舞台の近未来PRG

春に発売予定のもう1本のRPGが、このゲーム。マップ上は見下ろし画面、戦闘時はモンスターを正面から見る画面になる、ファミコンのRPGでも一番ポピュラーだった画面構成を使用している。

自航惑星「ガデュリン」に不時着してしまった主人公リュウが、故郷の地球へ戻る方法を探すために冒険を続ける。それがこのゲームのおおまかな流れである。その他のゲームのストーリーはまだ明らかにされていないものの、かなりかっちりしたシナリオが準備され、プレイヤーを引っ張るスタイルを取るのではないかと予想される。また、4人のパーティーは固定されておらず、物語が進む中でどんどんパーティーのメンバーが変わっていくことになりそうだ。

システム上の特色は、戦闘時の「ゆうげき」「さくせん」コマンドだ。遊撃とは、体力が落ちていて命が危ない仲間を攻撃しようとしているモンスターを優先的に攻撃するコマンド。作戦は、敵モンスターと話し合い、仲間に引き入れたり、もしくは油断させたりするためのコマンドだ。今までのRPGではあまり見られなかったコマンドなので、最初は少し戸惑うかもしれない。これらのコマンドがゲームにどのような効果をもたらすかに注目したい。

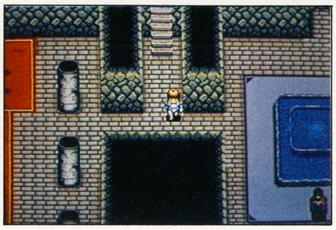
さて。開発状況だが、現在ちょっと足踏み状態で、発売予定日が2月から3月に延びてしまった。スーパーファミコンでRPGが楽しめるのは少し先のことになりそうだ。



↑戦闘中にもさまざまな機能がある。なにかにつけ親切設計だ

↑戦闘シーン。モンスターのグラフィックが美しい

↑フィールド画面はこんな感じ。なんか薄暗いなぁ…



↑ダンジョン内の絵も細かい

ダンジョンマスター

■ビクター音楽産業■発売日未定■価格未定

メーカー発表完成度50%

閉所恐怖症の人はご遠慮ください

もともとはパソコンの人気ゲームであるダンジョンマスターは、14階に及ぶダンジョンをひたすら下の階を目指して冒険するRPGだ。ダンジョン内にはさまざまなトラップが準備されており、プレイヤーの頭を悩ませてくれる。パーティーは4人編成で、彼等に指示を与えて冒険する、という形になる。ゲームはすべてリアルタイムで進行するので、一瞬たりとも油断できず、神経を張り詰めてゲームしなければならない。そこがこのゲームの魅力なのだ。

で、スーパーファミコン版はというと、このゲームの持つ魅力は崩さないようにするものの、全体的にいくつかのアレンジが加えられることになるらしい。シナリオ自体が変更される可能性もあり、グラフィック面でも多少のアレンジがなされるかもしれないとのことだ。

イースIII

■トンキンハウス■発売日未定■価格未定

メーカー発表完成度50%

アドル、3度目の冒険物語の始まり

こちらもパソコン版のヒット作。イースシリーズの3作目に当たるこのゲームは、今までのイースシリーズのように上からの見下ろし画面でゲームが進行せず、横から見た画面になっている。有名な半キャラずらし攻撃はなくなり、ジャンプしたり剣を振り下ろしたり、さまざまなアクションが導入されている。アクションRPGとして、RPG面よりもアクション面を重要視したゲームシステムになっているのだ。

スーパーファミコン版の開発状況はといえば、まだまだ開発が始まったばかり、というところ。ゲームシステムや、ゲーム全体が持つ世界観などを変更しないことは決定しているものの、それ以外のことはまだ検討中の段階だ。スーパーファミコンならではの演出を盛り込む方向で開発を進めているらしい。

◀先月発売ソフト、発売直後レポート!▶

SDザ・グレイバトル

■バンプレスト
■発売中■￥8200(税込み)

SDキャラがわんさと出てくるアクションなのだ

懐かしのヒーロー達が2頭身キャラになって活躍するSDシリーズ。やはりスーパーファミコンソフトとしても登場した。自分も2頭身なら敵キャラも2頭身(デカキャラもいるけど)。可愛いやつらが画面上を動き回るアクションゲームなのだ。

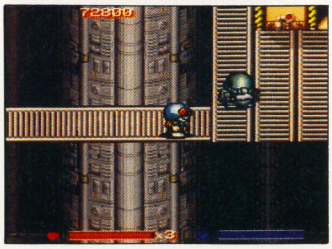
ストーリー的には、ファミコンの『SDヒーロー総決戦』の続編にあたる。復活したネオ・ダークブレインに捕らわれたナイトガンダム、V3、タロウを救出するために、各シリーズの初代達が戦う、というものだ。リアルタイム・キャラクターチェンジの機能があり、それぞれのキャラクターを交替させて操作することが可能なのが特色だ。

攻撃方法は、通常攻撃とスペシャルウエポンがある。通常攻撃は、たとえばウルトラマンならスペシウム光線、ライダー1号ならライダーキックを放つことができる。もう1つの特殊攻撃は、ウルトラマンなら八つ裂き光輪、ライダー1号ならタイムストップなどが可能だ。これらの武器を駆使して戦うことになる。

2種類の攻撃の他にも、ジャンプボタンやオプション装備のためのボタンなど、数多くのボタンをしようすることになるこのゲーム。どのボタンをどれに相当させるかのバリエーションが8種類も準備されている。

↑年齢が上がるほど、ウルトラマンでプレイする人が増える。ジョワッ

↑ところどころに味方になってくれるヤツがいたりする



↑敵基地に侵入して戦う仮面ライダー。狭い通路で戦わなければならないことも多いが、ジャンプしなければ落ちることはないのだ。安心

プレイしてみての雑感

マニア向け、大人向けのゲームが多いスーパーファミコンソフトの中では、数少ない子供向けのゲームだ。ある程度アクションゲームに親しんでいる人なら、すぐに全面クリアできるんじゃないだろうか。簡単すぎてつまらない、との声も出そうだが、ゲーム初心者が楽しめるようにするためには、この難易度で抑えなくてはならなかったのだろう。

マイキャラをいつでも交替できるのがこのゲームの特色だが、ゲームを進行する上では、いつ、誰でプレイしてもほとんど難易度に差がない。だから、ゲーム攻略のためにプレイヤーを選択する必要はなく、純粋に好みだけでマイキャラを選んでプレイできるわけだ。初代ウルトラマンが好きな人なら、最後の最後までウルトラマンでプレイすればよろしい。

グラフィックに関しては、好みが割れるところか。キャラが可愛いのが好き、という人は、愛着を持てるんじゃないだろうか。

©セタ ©BANPRESTO 1991 ©ISHIMORI PRO・MBS・TOEI ©TSUBURAYA PROD ©SOTSU AGENCY・SUNRISE

その他のソフトの開発状況

ジャンボ尾崎のホールインワン

■ハル研究所■２月発売予定■￥8900(税込み)

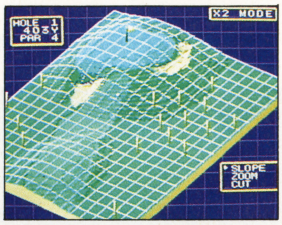
オプション画面充実のゴルフゲーム

メーカー発表完成度90%

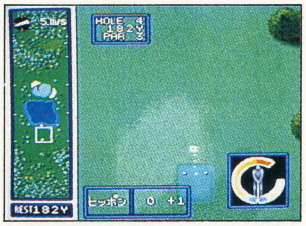
ファミコンではできなかった立体感あふれるコースレイアウト上で遊べるゴルフゲームが、ようやく完成の運びとなった。本物のゴルフゲームの設計者のアドバイスを受けながらコースをレイアウトした本格派ゲームだ。普通にコースをまわるストロークプレイだけでなく、18ホールで戦うトーナメント戦、１対１のマッチプレイ、ゲームに慣れてもらうための練習モード、ジャンボと対戦モードなど、数多くの遊び方が準備されている。

このゲームの特色であるオプション画面では、斜めからコースを見ることにより、コース上の起伏を確認することができる。しかも、それを好きな断面で切り、より細かく傾斜を確認することもできるのだ。また、コース全体に網をかけて立体感を際立たせたりすることもできる。

さらには、ホール間の移動の際のデモシーンでは、次のコース全体を上空から描き、ぐんぐん拡大させ、その後で低空飛行のヘリコプターでコースを追って撮影したかのようなシーンが続く。スーパーファミコンならではの演出も忘れていない。



➡オプション画面。グリーン手前のボールも表示されている



⬅これが通常のプレイ画面。右上の円型のメーターでショットの強さを調整することになる

⬅グリーンでのパット画面。斜面は慣れないと見極められない

プレイしてみての雑感

きわめて普通にコースレイアウトされているゲームだ。ゲームでしかありえないような突飛なホールはなく、本物のゴルフコースにあってもおかしくないものばかりになっている。実際にゴルフコースを設計するプロのアドバイスを受けて作ったのだから当然か。そのことをどう評価するかは、意見の分かれるところだろう。

ショット方法は、任天堂ゴルフ方式のボタン３度押しを採用。ただし、３回目にボタンを押すタイミングでフックやスライスを打ちわけるわけではない。意図的にボールを曲げるのは、ショット前にスタンスを変えることにより行う。また、微妙なタッチで距離を調整する〝タイミング命！〞のゲームではなく、リラックスしてプレイしても大丈夫な作りになっているようだ。

遥かなるオーガスタ

■T&Fソフト■３月発売予定■￥9800(税込み)

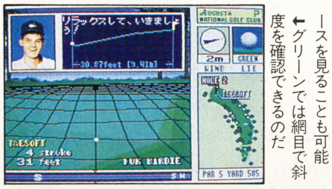
憧れのコースを舞台にしたゴルフ・シミュレーション

メーカー発表完成度85%

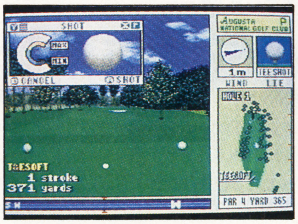
世界４大ゴルフトーナメントの１つに数えられるマスターズトーナメント。その大会が毎回行われるのが、アメリカのジョージア州アトランタにある、オーガスタ・ナショナル・コースだ。世界中のゴルフプレイヤー憧れのコースなのだ。

そのオーガスタ・ナショナル・コースでのプレイを、モニター上で楽しめるのがこのゲーム。コースレイアウトはもちろん、フェアウェイのうねりやグリーン上でのボールの転がり具合まで、完璧にシミュレートされている。しかも、画面はすべて３Ｄ表示され、ボールがどこにいこうとも、そこから見た風景が画面上に映し出される。また、視点を上にあげ、上空から見下ろした風景を見ることが可能。アドバイスというコマンドを選ぶと、地面の起伏を網目模様にして表現してくれる。

現在、まだ数ホールしかプレイできず、プレイヤーのグラフィックが入っていない段階だが、３月の発売予定までには完成するだろう。



⬇このように上方からコースを見ることも可能
⬅グリーンでは網目で斜度を確認できるのだ



➡ショット画面。このまま左右を見まわすことも可能である

プレイしてみての雑感

プレイしてみて初めに感じたのは、これはアクションゲームではないんだな、ということ。だから、これはオーガスタ・ナショナルという世界的に有名なゴルフコースを、モニター上で疑似体験するためのソフト、と考えたほうがいい。とことんリアルに再現されているオーガスタ・ナショナル・コースの風景を見れば、ゴルフファンならば感動することだろう。また、ボールの飛び方、弾み方、転がり方までもが、リアルにシミュレートされているので、実際にこの地点にボールを落とすとどの地点で止まるか、ということも実体験できる。

ただし、まだ開発途中バージョンだったため、球の動きがまだ遅く、壮快感に欠けていた。完成バージョンでは、かなりのスピードアップが行われることに期待したい。

BIG RUN

■ジャレコ■３月発売予定■価格未定

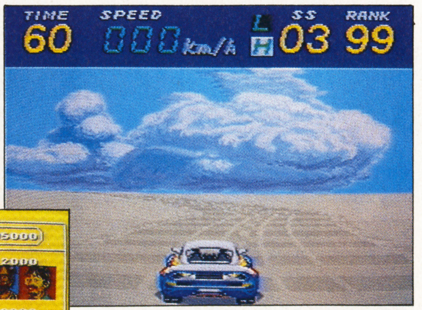
どのスポンサーを選ぶかがポイントだ

メーカー発表完成度80%

このゲームは、毎年１月に行われるパリ〜ダカール・レースをモチーフに作られている。パリをスタートし、地中海を渡り、アフリカ北海岸から砂漠地帯を抜けて、ゴールであるダカールまでを競い合う過酷なレースだ。今年も、つい先日パリから各車がスタートしており、１月７日現在では舞台をアフリカに移してレースが行われている真っ最中である。

ゲームのＢＩＧ　ＲＵＮは、地中海を越えるまでは省略されており、大陸に渡ってからがゲームになっている。舞台も砂漠だけでなく、岩石地帯や草原など、いくつかのバリエーションが準備されている。ゲームはスポンサー選びから始まり、そのスポンサーから金を貰い、その金でスタッフを揃え、パーツを買い、レースの準備を整える。スポンサーによって、金は少ないけどいいパーツを提供するところや、パーツはないが金はたんまり出すところなどさまざまな個性があり、どれを選ぶかでレースの進行がかなり変わることになるのだ。

⬆まずはスポンサーを選ぶ。ここがけっこう重要だったりする



⬆本当のレースは、道なき道をひた走る過酷なレースだけど、ゲームの方にはちゃんと道が記されている。この道が続くかぎり走り続けよう
⬅スタッフを揃えるのも大事なこと。スポンサーからもらった金で、なるべくいいスタッフを揃えよう。あ、パーツを買う金は残しといてね

©HALLAB ©T&Eソフト ©JALECO

ダライアスツイン

■タイトー■発売日未定■価格未定

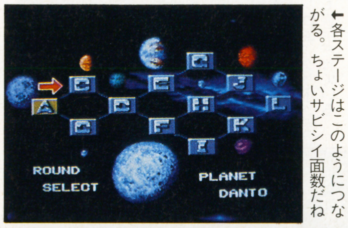
メーカー発表完成度50%

各ハード総なめのシューティングだ!

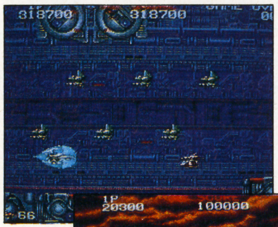
このたびようやく正式タイトルが決定したスーパーファミコン版ダライアス。海棲類を模した大ボスとの戦闘が印象的なシューティングゲームシリーズの最新作となる。2人同時プレイが可能になっていることも発表された。

注目のステージ数は12と決定。ダライアスシリーズではおなじみの、平行して並ぶステージが存在するので、ゲームクリアするためには7つのステージを突破することになる。ただし、写真を見ればわかるように、ステージクリア後に枝分かれがあるとは限らず、必ず通らなければならないステージがあるのが今回の特色だ。

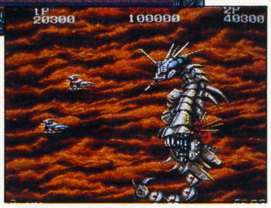
もともとは難易度の高いシューティングとして有名だったが、スーパーファミコン版では5段階の難易度調整が可能で、マニアから初心者までもが楽しめるよう配慮されている。



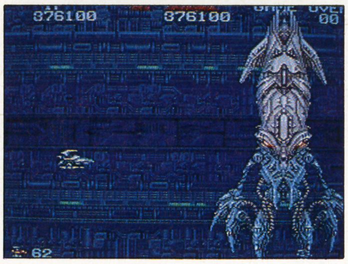
←各ステージはこのようにつながる。ちょいサビシイ面数だね



←わらわらと出現するザコキャラ。1匹見かけたら100匹はいると思うべし



➡もちろん2人同時プレイも可。協力して巨大なボスを倒せ!



↑魚だけでなく軟体動物もボスになっている。よっしゃ。ですとろい・ざ・きゃとるふぃっしゅ!

エリア88

■カプコン■発売日未定■￥8500(税別)

メーカー発表完成度50%

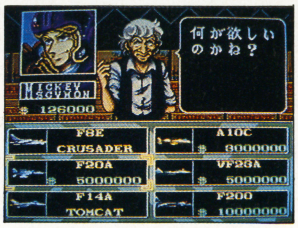
アスランの大地は血に染まり……

その昔、少年ビッグコミック誌上で人気を博した『エリア88』が、アーケードゲームを経て、このたびスーパーファミコンのシューティングゲームとして登場することになった。とはいっても、アーケード版の移植ではなく、オリジナルゲームとして作られているらしい。

ゲームの舞台設定を説明する。タイトルであるエリア88とは、内戦の続くアスラン王国の航空基地の名称。反政府軍の軍事基地であり、金で雇われた雇兵部隊によって成り立っている。そして、ここは王国軍との戦争の最前線に位置する過酷な戦場であり、毎日激しい戦闘が繰り広げられているのだ。

ここを舞台に展開するのが、スーパーファミコン版の『エリア88』だ。原作の主人公である風間真と、その仲間であるミッキーとグレッグの中から1人を選ぶことからゲームは始まる。ステージ数は全部で10面を越える予定。ステージが進む内に機体を乗り換えたり、武器を買ってパワーアップさせることができるようになるかもしれないとのことだが、最終的にどのような形に落ち着くかは、まだ未定のままである。

←ゲームは横スクロールのシューティングだ。戦車をけちらせ



➡店でアイテムを入手する。クレムリン宮殿も買えるぞ(笑)

↑舞台となるアスラン王国は中東にある。だから して砂漠地帯が戦場になるわけね。わかりる?

シムシティ

■任天堂■4月2日発売■価格未定

プレイヤーが市長となり、都市を育成するシミュレーションゲーム。商業、工業、住宅の3地域を上手に振り分け、公共施設を適度に配置し、税率を決定し、と色々なことを考え、都市の人口を増加させるのが目的となる。

ジェリービーン(仮)

■CBSソニー■発売日未定■価格未定

可愛らしいグラフィックのスライムが主人公。全24ステージのアクションゲーム。歩く。跳ねるの他に、壁や天井にくっつく、のびる、など多彩なアクション要素が取り入れられている。タイトルは変更される予定だ。

スーパーR-TYPE

■アイレム■発売日未定■価格未定

アーケードゲームとしてヒットした『R―TYPEⅡ』をベースにしたシューティングゲーム。ため撃ちレーザーやオプションなどの基本的な要素は変わらないものの、オリジナル要素も導入される予定。

超魔界村

■カプコン■発売日未定■価格未定

難易度の高さで有名な、カプコンの人気シリーズのスーパーファミコン版。2段階ジャンプなどの新アクションが導入される。また、今までの魔界村シリーズにはなかった魔法やアイテムなどが取り入れられるとのこと。

新・ゼルダの伝説(仮)

■任天堂■発売日未定■価格未定

ディスクゲームの名作『ゼルダの伝説』の続編。アクションRPGになるであろうことは予測されるが、詳しいことは不明。ハード開発メーカーである任天堂が作るだけに、ユーザーの期待度は高い。

ポッパーズ

■サン電子■発売日未定■価格未定

横から見た視点の、いわゆるサイドビューのアクションゲーム。現時点で発表されているスーパーファミコンソフトの中では、移植でもシリーズ物でもない数少ないオリジナルゲームだ。詳細はまだ決定していない段階。

1991年、今年のスーパーファミコンの動きは?

今まではアクションゲームが多数派を占めていたが、1991年にはその反動が現れそうだ。RPGのビッグネームが顔を揃え、今か今かと発売を待っている。もともとゲームに親しんでいる人を豪華なアクションゲームで引き寄せ、次に大衆的に人気を集められるRPGが登場し、スーパーファミコンを定着させるというシナリオが準備されていたかのようだ。RPGラッシュの後、時期的には1991年末あたりからは、低年齢を狙ったソフトが発表され始めるのではないか、と一部で囁かれている。

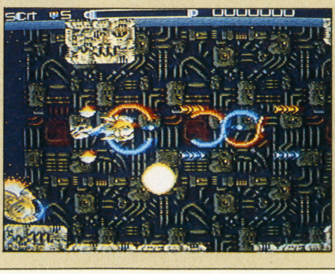
さて、大勢に関する話題はここまでにして、新作ソフトの情報をお伝えしよう。

セタのSFCソフト第2弾は「森田将棋(仮)」に決定。SFC初のボードゲームのゲーム化作品になりそう。

エポック社からは「ドラゴンスレイヤー 英雄伝説(仮)」が発表。パソコンの人気シリーズ最新作の移植版だ。

また、コピアシステムからは、3Dシューティングゲームの「スーパーノヴァ」が発売されている。

⬇シューティングやアクションなどで、まずゲーム愛好者達を引きつけている。写真は「スーパーR―TYPE」

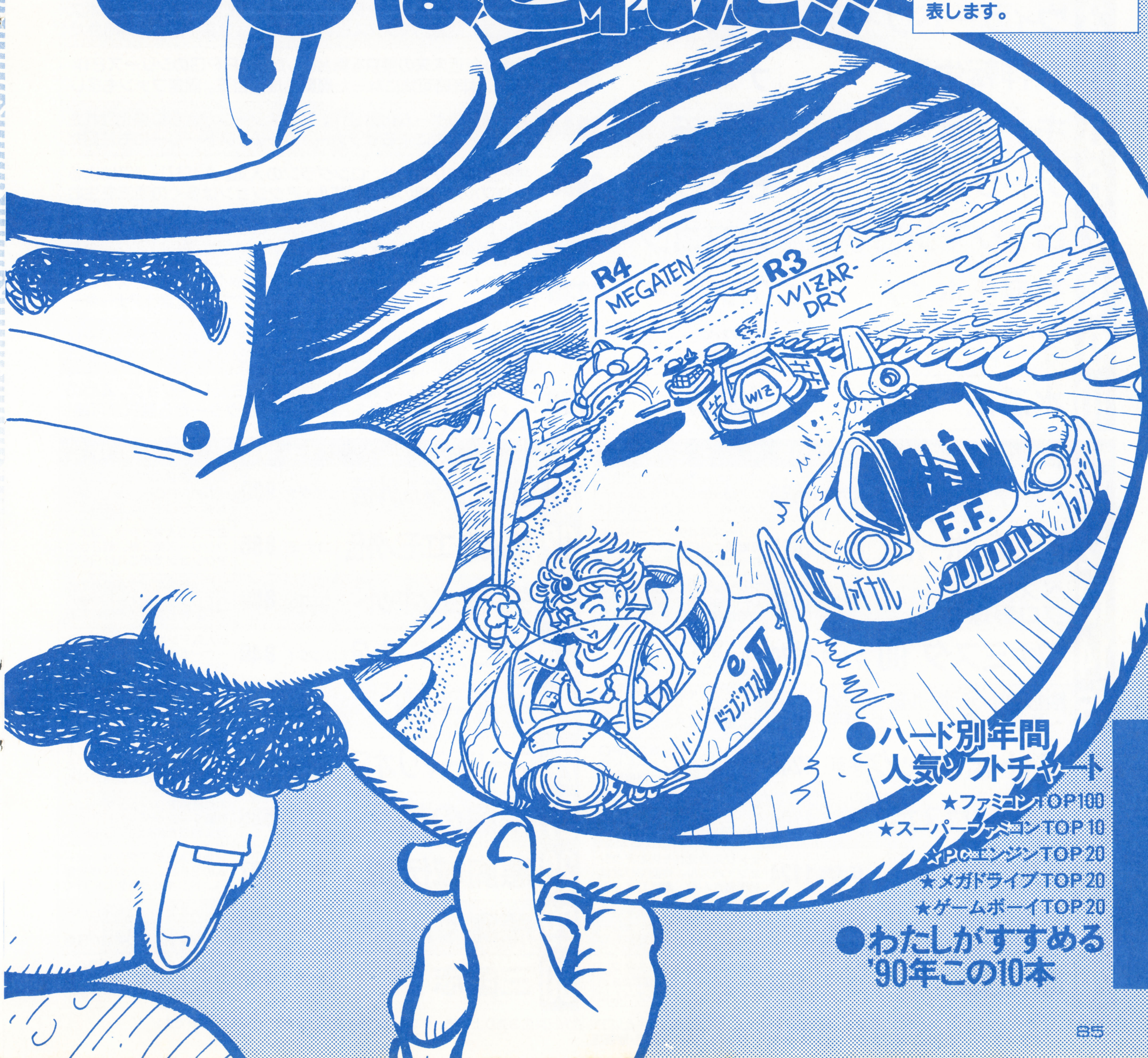


⬇そして、ある程度スーパーファミコンが世間に浸透したあたりで、大作が登場することになる。(写真はファミコン版・ドラクエⅣ)

決定 読者アンケート
おもちゃ店売れ筋調査による

'90年ベストゲームはこれだ!!

'90年をふりかえる。ハードごとの発売ソフトは数量的にはますます充実、新ハードの発売もあった。この空前のソフトラッシュの中で心に残っているゲームは…？1年間の読者アンケート集計と玩具店売り上げ情報をもとに、決定しました。'90年、人気を集め、注目をあびたゲームたち。発表します。



●ハード別年間人気ソフトチャート
★ファミコンTOP100
★スーパーファミコンTOP10
★PCエンジンTOP20
★メガドライブTOP20
★ゲームボーイTOP20

●わたしがすすめる'90年この10本

FC・ファミコン年間人気TOP100

4大RPGが上位を占める結果に。シューティングゲームは苦戦を強いられた1年

順位	ゲーム名	メーカー名	得点	ゲーム内容
1	ドラゴンクエストIV	エニックス	9762	Vはスーパーファミコンに決定して、名実ともにFC史上最大のRPGとなった。全5章、最大8人パーティー、AI機能が話題に
2	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	8664	人気シリーズ3作目は旧2作の弱点を改良、ジョブ・チェンジ等の新システムも加え、より完成度の高いRPG作品となった
3	ウィザードリィIII	アスキー	4687	パソコン版IIにアレンジを加え移植。FC版オリジナルのボスキャラに話題。バランスとテンポの良さは第1作に近い印象だ
4	女神転生II	ナムコ	3361	荒廃した近未来の東京を舞台にした3DRPGのシリーズ2作目。3体同時可能になった魔獣合成が目玉。固定ファンも多し
5	キャプテン翼II	テクモ	3344	人気漫画のゲーム化第2作。アニメシーンがさらに強化されたコマンド入力によるサッカー・ゲーム。ストーリーにも注目だ
6	テトリス ※	BPS	2965	発売は88年12月だが、ロングランの人気。Aパジトノフによるシンプルかつ奥の深いパズル・アクションは多くの亜流を生む
7	ロックマン3	カプコン	2272	ゲーム・オリジナルのキャラクターとしては人気の高いシリーズ3作目。軽快な動きと個性的な敵キャラが楽しいアクション
8	忍者らホイ!	アスキー	2236	桃伝シリーズのさくまあきらによるギャグRPG。システム自体はオーソドックスなフィールド・タイプだが言葉はアナーキー
9	イースII	ビクター音楽産業	2141	パソコン人気作の移植。前作のエンディングからストーリーは始まる。魔法と体当り攻撃によるアクションRPG。謎も多い
10	水滸伝	光栄	1736	有名な中国の古典を題材にした歴史シミュレーション。4つのシナリオ、個性あふれる255人のキャラクターから選択が可能

順位	ゲーム名	メーカー名	得点	ゲーム内容
11	ファイアーエムブレム	任天堂	1686	RPGの要素も加味したファンタジー色の強いシミュレーション。キャラクターが良い
12	ドラゴンボールZ	バンダイ	1615	シリーズ第4弾。カードによる戦闘に3Dアクションが加わった。武道会モードもあり
13	ベストプレープロ野球II	アスキー	1572	アクションなしの野球シミュレーション第2作。球場選択や監督の性格決定などもあり
14	ファミスタ'90 ※	ナムコ	1570	おなじみ5作目。リーグモードの新設、助っ人システム、球場は6つなどが特徴である
15	熱血高校ドッジボール部～サッカー編～	テクノスジャパン	1377	テクノスを代表するおなじみキャラのサッカー編。コミカルな敵チームがとても楽しい
16	マイト&マジック	学研	1249	米国のパソコン版有名RPGを移植。3Dのフィールド移動がユニーク。謎は難度高し
17	パロディウスだ!	コナミ	1204	グラディウスをパロデイにしたシューティング・ゲーム。キャラは可愛いが、てごわい
18	Dr.マリオ	任天堂	1124	テトリスの流れを組むアクション・パズル。今回マリオはお医者さん役。敵はバイキン
19	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	1078	人気の高かった全国版をさらに高度にした歴史シミュレーション。配下の武将設定あり
20	摩陀羅	コナミ	983	4人パーティのウルテイマ・タイプのRPG。戦闘はオートも可。コミックのゲーム化

順位	ゲーム名	メーカー名	得点	ゲーム内容
21	SDガンダム外伝	バンダイ	930	今、子供達に人気のSDガンダムのRPG化。騎士(ナイト)ガンダム他、SDキャラが多数出演
22	がんばれゴエモン外伝	コナミ	885	コナミの人気キャラ、ゴエモンシリーズ第3戦。前2作はアクションだがこれはRPG
23	ダンジョンキッド	クエスト	880	3D迷路のマップを自分で作れてしまうエディットつきRPG。作る楽しさを味わえる
24	ドラゴンボール3 ※	バンダイ	849	超人気マンガのアドベンチャーゲーム3戦目。システムは前作同様だが、完成度は高い
25	クォース	コナミ	642	テトリスタイプのパズルゲーム。シューティング版。上から落ちてくるブロックを撃つ
26	スーパーマリオ3 ※	任天堂	621	シリーズ3作目、人気アクションゲーム。しっぽマリオ、カエルマリオなどに変身が可能
27	飛龍の拳III	カルチャーブレーン	586	本格格闘アクションゲーム。戦闘シーンがグレードアップ。巨大魔獣との対決等3モード
28	悪魔城伝説 ※	コナミ	567	根強い人気のアクションゲームの3作目。主人公が鞭を使い、ドラキュラを倒しに行く
29	悪魔くん	バンダイ	506	アニメにもなった水木しげる原作のマンガをRPG化。12の仲魔を使っての戦闘が圧巻
30	三国志II	光栄	496	光栄のSLGシリーズのバージョンアップ版。架空の人物を作れる新君主モードがある

このランキングは「ファミコン必勝本」'90Vol.1～Vol.22/23の読者ハガキと以下の協力玩具店の売り上げデータをもとに編集部が独自集計、作成したものです。
「キディランド・原宿店」「奥野かるた店(東京・神田)」「伊勢丹」「西武百貨店・池袋店」

順位	ゲーム名	メーカー名	ゲーム内容
31	魔神英雄伝ワタル・外伝	ハドソン	人気TVアニメのRPG。戦闘画面は3等身の魔神を使ったアクションになっている
32	忍者龍剣伝 II	テクモ	前作をよりパワーアップした、ビジュアル重視のアクションゲーム。動きが独得
33	キテレツ大百科	エポック社	同名のTVアニメを題材にしたアクション。複数のキャラを同時に操作して進む
34	ハットリス	BPS	パジトノフ氏プロデュースのパズルゲーム。上から落ちてくる帽子を5つ並べる
35	ウルトラマン倶楽部2	ユタカ	これも、今流行のSDモノ。コミカルでカワイイウルトラマンが登場するRPG
36	バトルフリート	ナムコ	グラフィックが忠実な海戦SLG。戦闘には、アクションの要素も含まれている
37	ドラえもんギガゾンビの逆襲	エポック社	ドラエモンがのび太達を助け出しながら映画に出た5つの世界を冒険するRPG
38	SDバトル大相撲	バンプレスト	仮面ライダー、ガンダム、戦隊ロボ、ウルトラマンが相撲で対戦するアクション
39	わんぱくダック夢冒険	カプコン	ディズニーの原作アニメをアクションゲーム化。下突きがゲーム展開を左右する
40	ヘラクレスの栄光 II ※	データイースト	シリーズ2作目。前作より遊びやすくなり、グラフィックがコミカルに変わった
41	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	竜を育てながら冒険するシステムが斬新なRPG。キャラデザインはあの桜玉吉
42	悪魔城スペシャル ぼくドラキュラくん	コナミ	悪魔城シリーズ最新作。他作と違い主人公のドラキュラはコミカルタッチ2等身
43	ツインビー3	コナミ	敵も自機もかわいくコミカルなシューティングゲーム。鈴をとってパワーアップ
44	SDヒーロー総決戦	バンプレスト	デフォルメされたヒーローのアクションゲーム。ヒーローは3段階レベルアップ
45	双截龍 II ※	テクノスジャパン	格闘技アクションゲーム。多彩でダイナミックな必殺技。2人協力プレイが可能
46	ダウンタウン熱血行進曲	テクノスジャパン	くにおくんシリーズ第5弾。運動会形式で「障害部屋競争」など全4種目にトライ
47	モアイくん	コナミ	面クリア型パズルゲーム。パネル移動や頭突きによる岩砕きでチビモアイを救出
48	いただきストリート ★	アスキー	堀井雄二がデザインのボードゲーム。店舗や株の売買により財産を増やしていく
49	ドラゴンクエスト ※	エニックス	人気RPGの第3作目。最高4人のパーティーを組む。IVの発売後も根強い人気
50	ジャストブリード ★	エニックス	初心会主催展示会(8月)に出展の複数パーティー同時操作RPG。発売日は未定
51	スクウェアのトムソーヤ ※	スクウェア	普通の少年少女達による海賊の宝探しRPG。オリジナルの必殺技を作って戦う
52	ファミスタ '91	ナムコ	人気野球ゲーム。シリーズ6作目では各選手の守備のデータが細かく設定された
53	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	動物と戦って体力を、釣った魚を売って金をアップさせる。なごやか気分RPG
54	燃えプロ '90感動編	ジャレコ	野球ゲーム。シリーズ第4作目。変化球が多彩に。試合内容採点システムを導入
55	維新の嵐	光栄	幕末が舞台のSLG。坂本龍馬や西郷隆盛となり、日本列島の思想統一をはかる
56	スウィートホーム ※	カプコン	呪われた屋敷から脱出するRPG。同名映画モデルだが斬新システムに絶賛多し
57	じゃじゃ丸撃魔伝	ジャレコ	シリーズ第4弾はアクションRPG。名所にいるボスと戦い9つの霊術を集める
58	SDガンダム2 ※	新正工業・バンダイ	SLG。ユニット上で敵にぶつかるとアクション戦闘に。30種類の豊富なマップ
59	探偵 神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに…	データイースト	コマンド選択方式アドベンチャー。主人公神宮寺のシブサが光るシリーズ第4弾
60	AD&D ヒーロー オブ ランス ★	ポニーキャニオン	アメリカのパソコンからの移植。悪の魔術師を倒すべく幽霊屋敷探索するSLG
61	ウルティマ ～聖者への道～ ※	ポニーキャニオン	著名パソコンRPGの移植。シナリオはパソコン版IV。占いで職業が決定される
62	バットマン ※	サン電子	エリアが変わるごとのアニメーション等映画的な演出が魅力のアクションゲーム
63	トップガン II ※	コナミ	上下2分割画面によって、初めて可能となった、2人同時の3Dシューティング
64	ビックリマンワールド	ハドソン	ビックリマンキャラが総登場のRPG。多数アイテムにファンサービスたっぷり
65	スーパー魂斗羅	コナミ	横スクロールが主のアクションシューティング。難易度高め。2人協力プレイ可
66	ドンドコドン	タイトー	面クリア型のアクション。トンカチで敵をつぶして投げとばす。かわいいキャラ
67	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	実名の競争馬が登場の中央競馬シミュレーション。予想を的中させることが目的
68	迷宮島	アイレム	直接攻撃の他、障害物で敵の移動を阻みながら夢袋を集める面クリアアクション
69	スーパーマリオブラザーズ ※	任天堂	ファミコンブームの火つけ役とも言われる名作アクションゲーム。発売は1985年
70	ナイトムーブ(ディスク)	任天堂	アレクセイ・パジトノフ氏作。8×4のマス目を桂馬跳びで移動。アクションパズル
71	水島新司の大甲子園	カプコン	水島新司の野球マンガの集大成「大甲子園」をゲーム化。野球シミュレーション
72	虹のシルクロード ★	ビクター音楽産業	お金もうけRPG。シルクロードを旅しながら各地の特産品を売買し、金を貯める
73	怒 III	ケイ・アミューズメントリース	シリーズ第3弾。前2作と違い格闘の要素が入ったハード戦闘アクションゲーム
74	北斗の拳3 ★	東映動画	「北斗の拳」の世界を舞台にしたRPG。ケンシロウはストーリー上のキャラで登場
75	桃太郎伝説 ※	ハドソン	コミカルな日本昔話がふんだんにもりこまれたRPG。シナリオはさくまあきら
76	イメージファイト	アイレム	アーケードから移植のシューティング。多彩な武器と巨大なボスキャラが印象的
77	SDガンダム3	バンダイ	SDガンダムのキャラ総出演のSLG。今回新しいユニットも入り、人気も高い
78	神仙伝 ※	アイレム	中華風の世界感が独得なRPG。敵を仲間にできたりもした。完成度が高い傑作
79	タイトーチェイスH.Q ※	タイトー	逃走中の凶悪犯を車で追いかけ、犯人の車に体当たりするカーアクションゲーム
80	上海 II	サン電子	麻雀牌を使ったパズルゲームのバージョンアップモノ。牌の置き方が数種類ある
81	孔雀王 II	ポニーキャニオン	同名人気マンガのビデオを題材にしたアドベンチャーゲーム。3Dモードがある
82	ガンナック	トンキンハウス	はるか昔のシューティング「ザナック」のパロディ版!? ハデハデな攻撃に注目
83	日本一の名監督	アスミック	プロ野球の監督と球団のオーナーを両方いっぺんにシミュレートする野球SLG
84	パワーブレーザー	タイトー	主人公がブーメランで8つ+αのステージを突き進むアクションゲーム。似てる
85	SD戦国武将列伝烈火のごとく天下を盗れ!	バンプレスト	戦国時代の武将をSD化した歴史SLGだが、どうしてSDにしたかは理由不明
86	ウィザードリィ II ※	アスキー	大人気RPGの2作目。善と悪両方のパーティーを操作して迷宮の謎に挑む名作
87	チップとデールの大作戦	カプコン	ディズニーキャラを操作するアクションゲーム。ブロックを利用した攻撃が特徴
88	ディープダンジョン IV	アスミック	コマンド選択式3DRPGの第4作。次次とクエストが展開。オートマッピング
89	ソルスティス	CBSソニーグループ	斜めから見た視点で、アメコミ風なグラフィックのパズル感覚アクションゲーム
90	ファミスタ '89 ※	ナムコ	シリーズ4作目。初の2Mバックアップ機能付き。リーグモード、助っ人も登場
91	パチ夫くん3	ココナッツジャパン	パチンコシミュレート、秘かな人気で3作目。店内で情報を集めると固定台にも
92	T.M.N.T	コナミ	同名映画のゲーム化。4人の中からマイキャラを選択。横スクロールアクション
93	ゴッドスレイヤー	SNK	女の子が主人公のアクションRPG。キャラクタ、コマンド選択など初心者向け
94	バーズテイル	ポニーキャニオン	米国パソコンRPGの移植版。街の中、ダンジョンなどすべて3Dで画面表示
95	新・里見八犬伝 ※	東映動画	同名映画のRPG化。マイキャラの選択によって8通りのストーリーが展開する
96	キャッスルクエスト	ハドソン	将棋やチェスなどの要素を取り入れたボード・ゲームタイプ。4つのモードあり
97	スーパーチャイニーズ3 ★	カルチャーブレーン	カンフー技を使ってのアクションRPG。2人同時プレイ可能。アクション性高し
98	ドラゴンユニット	アテナ	ファンタジー世界が舞台のアクションゲーム。キャラの成長などRPG要素あり
99	なんてったって!! ベースボール	サン電子	毎年の選手データ変更を、データのみの格安カセットで今後供給予定の野球ゲーム
100	リトルマジック	データイースト	剣と魔法の世界を舞台にしたファンタジックSLG。3つのモードが選択できる

※は1989年12月31日以前に発売されたソフト　★は1991年１月１日以降発売予定のソフトです。

データ分析・人気動向を探る

●手塚一郎

１位から４位までファミコンの４大ＲＰＧが占めるという結果が出た。やはりプレイヤーは質の高いＲＰＧを支持しているようだ。他のＲＰＧの追随を許さないところに、プレイヤーの目が肥えてきたことを感じる。

５位以下は実にバラエティーに富んでいる。が、やはり共通しているのは、きちんと創られている点だろう。新機軸を導入した作品はそれを消化し、またそうでない作品も驚くほど完成度が高い。単に目新しさばかり追っているメーカーは苦戦を免れない。特にファミコンは他のハードに比べて制限が多いわけだから、その辺を考えないことには生き残れないのである。

目を引くのは、シューティングゲームの少なさ。他のハードの出現もあるだろうが、現在のパワーアップ指向にファミコンの性能がついていかないことが考えられる。SFCの登場で、こういった現象にさらに拍車がかかりそう。

SFC・スーパーファミコン 年間TOP10

各社ネームバリューで勝負。錚々たるラインナップで幕開け

順位	ゲーム名	メーカー名	得点	ゲーム内容
1	スーパーマリオワールド	任天堂	225	任天堂の看板息子マリオが、恐竜ランドを舞台に活躍するアクションゲーム。新しいアクションも加わりさらにパワーアップ
2	グラディウスIII ★	コナミ	128	アーケード版から移植された横スクロールシューティング。難易度設定やプレイ時間の長さに改善が見られる。全10ステージ
3	ファイナルファイト	カプコン	120	ゲームセンターで人気の格闘アクションゲームの移植版。2人同時プレイがなくなったこと以外はほぼ忠実に移植されている
4	ポピュラス	イマジニア	97	神の視点から2つの種族の戦いを見つめる戦略シミュレーション。世界的にヒットしたパソコン版にオリジナル要素も加わる
5	ファイナルファンタジーV ★	スクウェア	92	ファミコンの人気RPGシリーズの第4弾。前作同様、シナリオ重視のゲームになる。演出面のパワーアップに期待が集まる
6	新・ゼルダの伝説(仮) ★	任天堂	70	往年の名作ディスクゲーム「ゼルダの伝説」の続編。アクションRPGになるであろうことは予想されるものの、詳細は不明
7	F-ZERO	任天堂	61	近未来を舞台にしたレースゲーム。4台の車の中から1台を選び、15のサーキットを転戦。圧倒的なスピード感に体も揺れる
8	ドラッケン ★	ケムコ	36	家庭用ゲーム機初の屋外型3DRPG。ゲーム世界には時間が流れ、昼夜の変化もある。フランス産のパソコンゲームの移植
9	アクトレイザー	エニックス	21	アクションゲームと、神となって町を発展させるモードが共存する。拡大、回転機能を駆使したグラフィック面の演出が特徴
10	シムシティー ★	任天堂	19	プレイヤーが市長となって、何もない土地に町を起こし、50万都市にするのが目的の思考ゲーム。ヒットしたパソコン版から移植

データ分析・人気動向を探る ●文・編集部

ランキング表を見る。すごいラインナップである。各メーカーとも、自社ブランドの顔となる作品をガンガン発表した結果、このような豪華なソフトがズラリ揃った。当然、各メーカーともにネームバリューのあるソフトを登場させた。ネームバリューのあるソフトというのはヒット作の移植であったり、人気シリーズの続編にほかならない。かくして、オリジナルゲームの少ないラインナップになったとも言える。

これらのソフトを細かく分類してみると、3つの方向から人気を集めていることが見えてくる。まず1つめはゲームセンターの人気を引き込んだタイプ。「グラディウスIII」や「ファイナルファイト」がその代表格。あのゲームが家庭でもできるなんて、というファミコン発売当時によく言われていた理由により購買意欲をかきたてている。

2つ目は、パソコン界のビッグネームの移植版。「ポピュラス」や「シムシティー」などがそれ。パソコンなんか高くて買えないけど、話題になっているソフトはプレイしたい。そのような考えを持つユーザーの心を揺さぶり、高い支持を集めている。

3つ目は、ファミコンの有名シリーズの続編もの。「スーパーマリオワールド」や「新・ゼルダの伝説」、「ファイナルファンタジーV」が代表作。実績とネームバリューにより、正攻法でファミコンユーザーの支持を得ているようだ。

このようにして3方向から人気を集めてはいるが、今後はファミコンの有名シリーズの続編への人気が高まる傾向が感じられる。今年あたりから、ファミコンの人気シリーズがどんどんスーパーファミコンに登場することになりそうだ。そして、その傾向は当分続くと予想されている。

スーパーファミコン・ソフトの「これから」 ●文／ゲーム・アナリスト 渡辺浩弐

続編モノとか移植モノとかっていうのはトリアエズ失敗しない、ためのタイトルなわけで、企画としては「何も考えていない」ものです。ですから「スーパーファミコンならではのソフト展開とは？」という考察には現在のライセンシー各社のラインナップはほとんど関係ない、ということです。そこが悲しい。

ただし………僕は今のところ、『スーパーマリオワールド』と『F－ZERO』にハマってますけど………任天堂のスーパーファミコン・ソフトについては、今までのゲームと確かにどこか違ってる気がする。

先に進んでエンディングに到達することが、ゲームの究極の目的になっていないんですね。そのかわりゲームのどこにいてもすごくキモチイイ。面をクリアしていくこととか、ハイスコアを出すことよりも、プレイしていること自体が激しい生理的快感になってる(過去にあったものとしては『テトリス』の快感構造に近いかな)。

今までのゲームは、ハードウェアの機能の未熟さ（画面のチープさ)ゆえに、画面の外に勝負を持ちこまざるを得なかった（例えばプレイヤーの〝想像力〟とか〝達成感〟に頼って)。ところが、スーパーファミコンのＡＶ機能は画面に向き合っている人間に対するリアルタイムの刺激を可能にしたわけです。

ここに鍵があるような気がする。ハードの進化に伴って、ゲームは映画に近い文化的なメディアになっていくという声をよく聞きますけど、僕は、スーパーファミコンは非常に生理的な快感メディアになっていくと思う（例えば、○○○○とか×××みたいな)。そして、これからのゲームはストーリー性とか情報量よりも〝快感〟が重要なキーワードになると予測します。

PC・PCエンジン年間TOP20

ナムコとハドソンで人気を独占。良質アクションゲームがユーザーの好みか…？

順位	ゲーム名	メーカー名	得点	ゲーム内容
1	ワルキューレの伝説	ナムコ	1510	RPG風アクションゲーム、業務用からの移植だが2Pプレイがなくなり、PCエンジン版オリジナルイベントが追加された
2	源平討魔伝	ナムコ	865	純日本風のグラフィックとストーリーを持つスクロールタイプのアクションゲーム。高人気の業務用からのほぼ完全な移植
3	スプラッターハウス	ナムコ	815	不気味な洋館を舞台にしたホラーアクションゲーム。スプラッタームービーを見るような、グラフィック、アクションが特徴
4	桃太郎伝説II	ハドソン	754	コミカルRPG、桃伝シリーズのPCエンジンオリジナルストーリーバージョン。ギャグ、イベント共にパワーアップされた
5	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	635	人類滅亡後の地球、モンスターたちが主人公となる一風変わったRPG。変身と合体によるキャラの成長システムがユニーク
6	イースI・II(CD-ROM) ※	ハドソン	594	人気アクションRPG「イースI」「イースII」を1本のCD－ROMに収めている。オリジナルを越えた移植との声もある
7	らんま½(CD-ROM) ★	メサイヤ	425	人気コミックを題材にしたアクションゲーム。ゲーム中でCD－ROMの機能を生かしたビジュアルシーンが多用されている
8	スーパーダライアス(CD-ROM)	NEC アベニュー	375	美麗なグラフィックのシューティングゲーム。業務用は3画面匡体だったが、1画面になってもゲーム性は損なわれていない
9	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	359	生涯一ヒラ社員の中村等がベラボーマンに変身、宇宙人に立ち向かう？ ナンセンスギャグ満載のコミカルアクションゲーム
10	うる星やつら(CD-ROM)	ハドソン	332	アドベンチャー仕立てのゲームだが、謎を解くというよりアニメを読む（？）感覚。アニメ処理、ナレーションを豊富に使用

順位	ゲーム名	メーカー名	得点	ゲーム内容
11	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	313	ファミコンのコミカルRPG「桃伝」のグラフィック、イベントを大幅にパワーアップ
12	PC原人 ※	ハドソン	285	PC原人の武器は石頭、頭突きで敵を蹴散らして（？）進むコミカルアクションゲーム
13	ボンバーマン	ハドソン	268	往年の名作パズルアクションゲームをリニューアル。最大5P同時の対戦モードも追加
14	桃太郎活劇	ハドソン	264	桃太郎シリーズ初のアクションゲーム。桃伝キャラの大量出演でコミカルシーンも満載
15	シティーハンター	サン電子	259	アドベンチャー要素を盛り込んだアクションゲーム。人気コミックからゲーム化された
16	バルンバ	ナムコ	179	360度回転する自機の砲塔が特徴の、ユニークなシューティングゲーム。難度は高め
17	パワーリーグIII	ハドソン	149	野球ゲーム、同シリーズの第3作。エディット、選手交代など、きめ細かい設定が可能
18	イメージファイト	アイレム	138	業務用での人気が高かった縦スクロールのシューティングゲーム。移植の忠実度も高い
19	ゼビウス・ファードラウト伝説	ナムコ	128	名作「ゼビウス」の完全移植とファードラウト、シューティング2種類を1本に収めた
20	マニアックプロレス	ハドソン	103	RPG風プロレスシミュレーション。アクション要素はなく、コマンド選択で進行する

データ分析・人気動向を探る

●北枕獲

リストを見て、まず思うことは移植作品の多さだろう。特にTOP 10 中7本が移植モノである。「アーケードで遊んだあのゲームが…」とか「パソコンで大人気のあのゲームが…」と言うパターンは、購入する側にとっても、発売する側にとっても、安心できるようだ。エンジンは、ハード的に見ても、確かに移植向きのマシンなのであるが、ファミコンに肩を並べるためには（夢は大きく持たなくちゃ）、オリジナルの充実が急務ではないだろうか。

ジャンル別に見ると、圧倒的にアクションが強い。20本中、ほぼ半分の9本がアクションだ。シューティング、RPGが4本ずつで、計17本。ユーザーの好みが如実に現れたTOP 20だと思うし、エンジンはアクション向きと言う定説を確認できたTOP 20になった。

移植とアクション、両方に共通するのは、ワルキューレの伝説、源平討魔伝、スプラッターハウス、ベラボーマン、ボンバーマンとTOP 20の25％を占めている。

このパターンをきっちり守って人気を独占しているのがナムコであり、ナムコの商売の巧さが現れたTOP 20であった。

もう一方の雄、ハドソンは移植とオリジナルをバランスよく配給し、順位ではナムコに及ばないものの、本数で他を圧倒している。

結局、この2社で20本中15本を占めている。エンジンはこの2社でもっていると言うのも、あながち誇張とは思えない状況なのである。寡占は停滞を生む。スーパーファミコンと言う強力なライバルが生まれた今こそ、各サードパーティにはがんばってもらいたい。

個々の作品に触れる余裕はないが、個性的な作品が光った1年でもあった。

MD・メガドライブ年間TOP20

良質アクション、シューティングがランクイン。RPG、シミュレーションへも期待高まる

順位	ゲーム名	メーカー名	得点	ゲーム内容
1	ファンタシースターIII	セガ	880	セガのファンタジーRPG3作目。マルチシナリオが採用された。リアルタッチのモンスター。戦闘シーンはアニメーション
2	ソーサリアン	セガ	703	パソコンから移植のRPG。10本のシナリオが用意されており、好みのものから挑む。謎解きが中心で、アドベンチャー要素も強い
3	フェリオス	ナムコ	656	シューティング。ギリシャ神話が舞台。主人公アポロンはペガサスに乗り、戦う。囚われの身の女神の姿に魅せられた人も…
4	コラムス	セガ	304	上から落ちてくる3連の宝石を並べかえて、同種類を3個以上揃えるパズルゲーム。大ヒットした業務用が完璧に移植された
5	ゴールデンアックス ※	セガ	287	ファンタジーアクションゲーム。剣と魔法で敵を倒す。個性的な3人のキャラの中から1人を選択。業務用でも大ヒットした
6	サンダーフォースIII	テクノソフト	286	オリジナルシューティング。前作で不評だったトップビューをなくし、横スクロールに。派手なパワーアップ、迫力ある演出
7	ストライダー飛龍	セガ	272	メガドライブ初の8M。業務用からの移植のアクション。大容量により派手なアクション、変化に富む背景が、可能となった
8	アフターバーナーII	電波新聞社	241	業務用体感ゲームから移植の3Dシューティング。体感こそ味わえないが、スピード感と回転が絶妙である、と人気を呼んだ
9	三国志列伝・乱世の英雄たち ★	セガ	208	中国統一を図る歴史SLG。セガのオリジナル。年代別に3つのシナリオが用意されており、200人を越えるキャラを駆使する
10	TATSUJIN ※	セガ	179	その名の示す通り達人級の難しさの縦スクロールシューティングゲーム。派手なパワーアップと巨大な敵ボスキャラは圧巻だ

順位	ゲーム名	メーカー名	得点	ゲーム内容
11	ダライアスII	タイトー	167	業務用超大作の移植。横スクロールシューティング。メガドライブオリジナルのボスも
12	スーパーモナコGP	セガ	164	サーキットの起伏、トンネル、エンジン音がリアルで臨場感あふれるF1シミュレーター
13	ヴァーミリオン※	セガ	148	移動中は3Dメイン画面と2Dのマップ表示。戦闘シーンはアクション、というRPG
14	大旋風	セガ	146	業務用で定評ある東亜プランのシューティングをセガが移植。編隊を組み迫力ある攻撃
15	バーニングフォース	ナムコ	145	3Dシューティング。未来の大学の卒業試験という設定。エアバイクと飛行機を操作する
16	バットマン	サン電子	143	同名映画のゲーム化。映画の雰囲気が満喫できる画面が好評だった。アクションゲーム
17	四天明王	シグマ商事	141	神から力を与えられた、個性的攻撃方法をもつ4人を使いわけて戦う超時空アクション
18	ザ・スーパー忍 ※	セガ	139	横スクロールの忍者アクションゲーム。派手な背景画面と主人公の動きが人気を集めた
19	クラックス	ナムコ	137	転がってくるタイルをパドルで受け、色を揃えて台上に並べるパズルゲーム。対戦あり
20	ゴーストバスターズ	セガ	135	同名映画がモデルの上下左右スクロールアクション。3人の主人公から1人を選択する

データ分析・人気動向を探る

●成沢大輔

このランキングを見ると「人気の高いソフト＝良いソフト」ではないし、「人気の高いソフト＝売れ筋」ではないという事もはっきりとうかがいしれる。それは単純な理由で、メガドライブユーザー以外のリアクションもこの集計の中に含まれているからである。本誌とじこみハガキを主にした人気集計だが、これにはメガドライブを持っていない人もメガドライブの発売予定ソフトを書いてくるケースが少なからずある。それらの人はネームバリューでピックアップする傾向があるんだよね。すると以上の結果になるという訳だ。だから、人気上位のソフトは、その結果を割り引いて考える必要がある。やはり、発売後1ヵ月ほどで1980円のワゴンに入っていた「ファンタシースターIII」がダントツの人気とは考えづらいもの。「フェリオス」にしたって同様だ。逆に5位以下のソフトに関しては信憑性が高いと思っている。実際に良く売れたソフトが多いし。まあ、「三国志」はメガドライブユーザーのシミュレーションに対する飢餓感と三国志自体のネームバリューからほとんど画面が出来ていないのにここまで上がってきたと思われる。時期尚早の極みだな、こりゃ。

ところで、10位以下には一昨年に発売されたゲームの名もいくつか見える。「TATSUJIN」とか「ヴァーミリオン」とか。これらが悪いわけではないのだが、ランクインしてしまうとは……。それだけ昨年発売物にアピール度が足りなかったということか。かなり寂しい結果である。来年はこんな結果にならないよう、今年発売物には頑張ってほしい。決してこの結果が、メガドライブの行く末を暗示していたなんてことのないように。おそらく今年はメガドライブの正念場だろうしね。

GB・ゲームボーイ年間TOP20

多数のソフトが発売された１年。その中で人気を集めたのはシンプルパズルと良質RPG

順位	ゲーム名		メーカー名	得点	ゲーム内容
1	SaGa2 秘宝伝説		スクウェア	836	ゲームボーイ初の２メガソフト。秘宝を集めて各世界をめぐっていく本格RPG。４人のパーティに加え多数のNPCが登場
2	テトリス	※	任天堂	646	７種類のブロックを組み合わせてラインを消すパズルゲーム。ゲームボーイ本体人気の火付け役となったロングセラーゲーム
3	ネメシス		コナミ	609	グラディウスシリーズのゲームボーイ版。パワーアップタイプの横スクロールシューティングゲーム。残機数など設定が可能
4	魔界塔士SaGa	※	スクウェア	456	人間、エスパー、モンスターが異なる成長システムを持ち、その組み合わせで様々な冒険が可能。ゲームボーイ版初のRPG
5	クイックス		任天堂	437	線で囲むことによって自分の陣地を拡大させていく陣取りゲーム。シンプルなゲーム性とグラフィックはゲームボーイに最適
6	Dr.マリオ		任天堂	323	薬を４つ並べてウイルスを消すテトリスタイプのパズルゲーム。対戦の時２種類以上同時に消すと相手画面に邪魔なカプセルが
7	SDガンダムSD戦国伝		バンダイ	304	頑駄無軍と殺駆頭軍の国盗り合戦ＳＬＧ。44種類のモビルスーツが登場。戦闘はリアルタイムでシューティングゲーム感覚だ
8	ファミスタ	※	ナムコ	247	全14チームがリーグ優勝を目指す定番野球ゲーム。球場は２ヵ所。イニングは９回と５回が選択できて、短時間でも楽しめる
9	ウィザードリィ外伝Ⅰ	★	アスキー	228	書き下ろしシナリオによるウィズのゲームボーイ版。オートマッピング機能つきだが、詳細はまだほとんど明かされていない
10	クオース		コナミ	209	ブロックを打ち込んで四角形を完成させ消していくパズルアクションゲーム。瞬時の判断力とスピード感が勝負のカギとなる

順位	ゲーム名	メーカー名	得点	ゲーム内容
11	ツインビーだ！	コナミ	171	縦スクロールシューティング。模様が変化するベルを取ってパワーアップする。２Ｐ可能
12	レッドアリーマー・魔界村外伝	カプコン	95	「魔界村」のレッドアリーマーを主人公にした横スクロールのアクションゲーム。高難度
13	双截龍	テクノスジャパン	81	"くにおくん"が人気の格闘・ケンカアクションゲーム。２人プレイでの1対1対戦も可能
14	バットマン	サン電子	76	同名映画のゲーム化。無数のトラップをクリアするアクションゲーム。デモ画面も魅力
15	F1レース	任天堂	66	４人用ケーブル対応の、３Ｄタイプのレースゲーム。スピード感と操作感は秀逸の出来
16	F1ボーイ	アスク講談社	62	上空から見た２Ｄタイプのレースゲーム。５種類のタイプからマシンをセレクトできる
17	ボンバーボーイ	ハドソン	58	「ボンバーマン」のゲームボーイ版。爆弾で敵を倒し、出口を見つけるアクションゲーム
18	ボクシング	トンキンハウス	57	通常プレイは横からの２Ｄタイプ、接近戦では３Ｄと画面切換えを多用したボクシング
19	信長の野望ゲームボーイ版	光栄	55	戦国の世を舞台にした戦略ＳＬＧ。特徴ある約100人の武将が登場する。対戦プレイ可
20	フリップル	タイトー	54	同じマークのブロックをぶつけて消すパズルゲーム。相手のブロックを増やす対戦あり

データ分析・人気動向を探る

●RYOⅡ

玉石混淆というか、竹の子にょきにょきというか、去年から今年にかけてゲームボーイソフトはたくさん発売されたわけだけど、こうして人気トップ20を見て、なるほどと思わずうなずいてしまう。

特にトップ20を見ると２位テトリスを始め、Dr.マリオ、クオース、とテトリスタイプが上位に進出して、ゲームボーイはやっぱりテトリスなのだということを再認識させられる。

そんな中で４位と１位にランキングされているSaGa １、２は、ハード的に、ゲームボーイには不向きとされていたRPGというジャンルに光明を与えてくれたといえる。つまり、ゲームボーイでも苦にならずプレイできる良質RPGでさえあれば、そのマイナス点を差し引いても、プレイヤーは期待し、満足してくれるということを証明してくれたのである。これは、９位にランキングされたウィザードリィ外伝についてもいえることである。とはいえ、一時期ドラクエがファミコンにＲＰＧ人気をもたらせたほどのインパクトはなく、やはり、ゲームボーイソフトの主流は、対戦プレイを主目的とした、パズルやシューティング、アクションゲームであることは否めない。プレイヤーが信頼できるＲＰＧが続々発売されれば別であろうが、当分は、タイトルに頼っての信頼買いになってしまうのではないだろうか。

３位ネメシスはおなじみグラディウスシリーズのゲームボーイ版。発売当時ゲームボーイソフトとして高いレベルの質を誇り、ビッグネームということも手伝って３位に入った。

15位、16位にはＦ１ゲームが並んだが、これはゲームそのものというよりＦ１人気がこの順位まで人気を押し上げたといったほうが正解だろう。

わたしが
スタッフ、メーカ
'90年 この10本

手塚一郎
●小説家&ライター

RPGが好き。シューティングもアクションも好き。AVGやSLGはちと苦手だよ。

1位●ドラゴンクエストIV (ファミコン)
2位●ファイアーエムブレム (ファミコン)
3位●パイロットウイングス (スーパーファミコン)
4位●F-ZERO (スーパーファミコン)
5位●スーパーマリオワールド (スーパーファミコン)
6位●スーパーダライアス (PCエンジン)
7位●鮫！鮫！鮫！ (メガドライブ)
8位●ファイナルファンタジーIII (ファミコン)
9位●サンリオカーニバル (ファミコン)
10位●パジャマヒーロー (ファミコン)

PCやメガドラはあまり遊ばないので、こうなりました。考えてみれば去年は豊作。今年もこうだといいなあ。

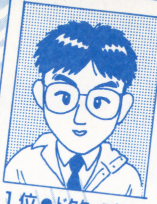
高橋利幸
●㈱ハドソン社員

RPGや対戦ゲームがとても好き。なわけで、どうしてもこんなになっちゃう。

1位●桃太郎伝説II (PCエンジン)
2位●ファイナルファンタジーIII (ファミコン)
3位●ボンバーマン (PCエンジン)
4位●スーパースターソルジャー (PCエンジン)
5位●アトミックロボキッド (PCエンジン)
6位●最後の忍道 (PCエンジン)
7位●F1サーカス (PCエンジン)
8位●クォース (ファミコン)
9位●うる星やつら (PCエンジン)
10位●キャッスルクエスト (ファミコン)

やっぱりうちのソフトは面白い。でも、絶対に「ハマル」ゲームを選んだつもりです。これは本当だよ!!

本郷好尾
●任天堂㈱社員

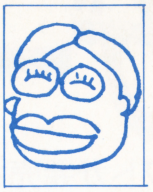


ジャンルを問わず、対戦ゲームが好きなのでDr.マリオタイプやスポーツもの。

1位●ドクターマリオ (ファミコン、ゲームボーイ)
2位●F-ZERO (スーパーファミコン)
3位●スーパーマリオワールド (スーパーファミコン)
4位●バックギャモン (ファミコン)
5位●F1レース (ゲームボーイ)
6位●ナイトムーブ (ファミコン)
7位●ファイアーエムブレム (ファミコン)
8位●ドラゴンクエストIV (ファミコン)
9位●ファイナルファンタジーIII (ファミコン)
10位●クォース (ファミコン)

他社のゲームをする機会が少ないのでどうしても仕事柄自社ゲームになります。単純に遊んだ時間の長いゲーム順。あくまでも私個人のベスト10です。

井上裕務
●本誌編集長



短時間で熱くなれるものまたは毎日コツコツやるもの。中途ハンパはきらいです。

1位●スーパーマリオワールド (スーパーファミコン)
2位●ファイナルファンタジーIII (ファミコン)
3位●ドラゴンクエストIV (ファミコン)
4位●F-ZERO (スーパーファミコン)
5位●アイラブ／ミッキーマウス／ふしぎのお城大冒険 (メガドライブ)
6位●コラムス (メガドライブ)
7位●ウィザードリィIII (ファミコン)
8位●ボンバーマン (PCエンジン)
9位●ファイアーエムブレム (ファミコン)
10位●女神転生II (ファミコン)

あと意外と面白かった「川のぬし釣り」、デモが良かった「ダウンロード」、GB版「F1レース」のスピード感

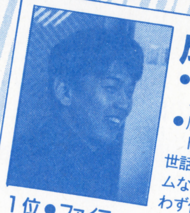
北枕獲
●ライター・
本誌PCエンジン担当

思わず3晩程徹夜しちゃうゲームが好き。ジャンルでゆーなら、やっぱRPG。

1位●信長の野望・戦国群雄伝 (ファミコン)
2位●スーパーダライアス (PCエンジン)
3位●うる星やつら (PCエンジン)
4位●パチ夫くん3 (ファミコン)
5位●女神転生II (ファミコン)
6位●ワルキューレの伝説 (PCエンジン)
7位●桃太郎伝説II (PCエンジン)
8位●ウィザードリィIII (ファミコン)
9位●デビルクラッシュ (PCエンジン)
10位●ベストプレープロ野球II (ファミコン)

順位には、あまり意味がありません。ほとんど思いついた順です。昨年は、一昨年に比べれば恵まれてましたね。

成沢大輔
●ライター・
本誌メガドライブ担当
●爬虫類愛好家



トカゲと熱帯魚の世話より面白いゲームならジャンルいわず何でも好きだ。

1位●ファイアーエムブレム (ファミコン)
2位●女神転生II (ファミコン)
3位●アイラブ／ミッキーマウス／ふしぎのお城大冒険 (メガドライブ)
4位●ファイナルファンタジーIII (ファミコン)
5位●スーパーダライアス (PCエンジン)
6位●源平討魔伝 (PCエンジン)
7位●ワギャンランド2 (ファミコン)
8位●重装機兵レイノス (メガドライブ)
9位●KLAX (PCエンジン)
10位●飛龍の拳III (ファミコン)

遊んだゲームの中で特にハマったゲームだけを選びました。この10本にはほとんど"愛してる"に近い感覚がある。

石山淑恵
●㈱ハル研究所社員

AVGとSPG以外は何でもこい！攻撃的な気分にさせてくれるゲームが好き。

1位●ファイアーエムブレム (ファミコン)
2位●Dr.マリオ (ファミコン)
3位●F-ZERO (スーパーファミコン)
4位●ドラゴンクエストIV (ファミコン)
5位●ボンバーマン (PCエンジン)
6位●スーパーマリオワールド (スーパーファミコン)
7位●ロックマン3 (ファミコン)
8位●アドベンチャーズ オブ ロロ (ファミコン)
9位●忍者らホイ！ (ファミコン)
10位●マイケルジャクソンズムーンウォーカー (メガドライブ)

1位はやっぱりコレでしょ！SLGのユニットに初めて命の重さを感じました。多少作りは荒いけど続編に期待。

とみさわ昭仁
●ライター

上から四角いものが落ちてきてそれを回転させて揃えると消えたりするゲーム。

1位●コラムス (メガドライブ)
2位●F-ZERO (スーパーファミコン)
3位●スーパーマリオワールド (スーパーファミコン)
4位●ドラゴンクエストIV (ファミコン)
5位●ファイナルファンタジーIII (ファミコン)
6位●ナイトムーブ (ファミコン・ディスク (
7位●ファイアーエムブレム (ファミコン)
8位●ゴモラスピード (PCエンジン)
9位●マイケルジャクソンズムーンウォーカー (メガドライブ)
10位●チップとデールの大作戦 (ファミコン)

コラムスは過去の人生の中で、もっとも熱中しなゲームでした。テトリスの真似なのは認めますが、大好きです。

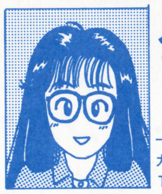
H田浩一
●Kナミ社員

ゲームは仕事です。死ぬほど好きとかじゃないんです。仕事なんだよォー、てば。

1位●グラディウスIII (スーパーファミコン)
2位●ネメシス (ゲームボーイ)
3位●がんばれゴエモン外伝 (ファミコン)
4位●魍魎戦記 摩陀羅 (ファミコン)
5位●スーパー魂斗羅 (ファミコン)
6位●モアイ君 (ファミコン)
7位●悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん (ファミコン)
8位●クォース (ゲームボーイ)
9位●TMNT (ゲームボーイ)
10位●ツインビーだ!! (ゲームボーイ)

公正に採点しました。おお、なんとK社ばかりではないか！どういうわけだ！これは偶然だろう。

人見一枝
●㈱カプコン社員



もうカプコンのゲームしか愛せない。で、カプコンゲームだけでTOP10に！

1位●ファイナルファイト (スーパーファミコン)
2位●レッドアリーマー (ゲームボーイ)
3位●ロックマン3 (ファミコン)
4位●ハテナ?の大冒険 (ゲームボーイ)
5位●チップとデールの大作戦 (ファミコン)
6位●2010~ストリートファイター (ファミコン)
7位●わんぱくダック夢冒険 (ファミコン)
8位●水島新司の大甲子園 (ファミコン)
9位●パジャマヒーロー (ファミコン)
10位●仮面の忍者花丸 (ファミコン)

派手なアクション性、プレイヤーによる技の使い分け、BGMが大好きでベスト1はこれに決まり！ハードの機能も幅広くなり、今後のソフトに期待！

↑カプコン社員によるカプコンゲームのベスト10

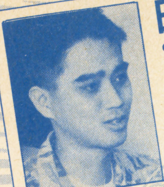
アンケートに答えていただいたゲームライター、ソフトメーカー関係者、その他皆様、御協力ありがとうございました。

すすめる

一社員が届けます

'90年に発売された、全家庭用ゲーム機ソフトの中から心に残る、面白かった10本をえらんでもらいました。本誌スタッフから、え、こんな会社の社員まで、という方まで、あくまでも個人的なベスト10ですので悪しからず。ゲームの嗜好とベスト10に対するコメントつき。'90年をふりかえりながら、じっくり読んで信頼できるコメンテーターを見つけ出し、今後の購入計画の参考に、どうぞ、出会いそびれた名作ソフトは、ないですか？

田尻智
●ゲーム制作者



アクションゲーム大好き。でもＲＰＧだって好きだよ。

1位●スーパーマリオワールド（スーパーファミコン）
1位●F-ZERO（スーパーファミコン）
3位●ドラゴンクエストⅣ（ファミコン）
4位●ファイアーエムブレム（ファミコン）
5位●ファイナルファンタジーⅢ（ファミコン）
6位●スーパーダライアス（PCエンジン）
7位●コラムス（メガドライブ）
8位●SAGA（ゲームボーイ）
9位●ナイトムーブ（ファミコン・ディスク）
10位●アイラブ／ミッキーマウス／ふしぎのお城大冒険（メガドライブ）

マリオとドラクエのランクインは当然だ。Ｆ－ＺＥＲＯが、予想を上回る出来の良さに驚かされた。

すぎやまこういち
●作曲家

ＴＶゲームに限らず、ゲームならなんでも大好きです。４位以下は順位なしです。

1位●ドラゴンクエストⅣ（ファミコン）
2位●スーパーマリオワールド（スーパーファミコン）
3位●バックギャモン（ファミコン）
●ファイナルファンタジーⅢ（ファミコン）
●桃太郎電鉄（ファミコン）
●魔界塔士SaGa（ゲームボーイ）
●ファイアーエムブレム（ファミコン）
●クインティ（ファミコン）

ＢＥＳＴ２は説明不要でしょう。3位は「バックギャモン」ファンとして高く評価、入門用にも最適です。「桃鉄」は多人数が遊べるのがいい。「クインティ」はアクションの基本を教えてくれます。

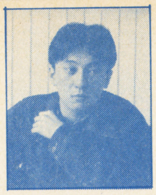
松田浩二
●NECアベニュー㈱社員

シミュレーション以外は、オールマイティー。強いていうならアクション派。

1位●スーパーダライアス（PCエンジン）
2位●大魔界村（PCエンジン）
3位●アフターバーナーⅡ（PCエンジン）
4位●重装機兵レイノス（メガドライブ）
5位●F-ZERO（スーパーファミコン）
6位●ストライダー飛竜（メガドライブ）
7位●源平討魔伝（PCエンジン）
8位●超絶倫人ベラボーマン（PCエンジン）
9位●ダライアス・プラス（PCエンジン）
10位●ヴェイグス（PCエンジン）

３位までは文句ないとして、特筆すべきは「レイノス」。こいつあ燃える！「ガンダム」世代には涙モノの名作だ。

ベニー松山
●小説家



ＲＰＧは好きだけど、昔ながらのシステムに飽きつつある。良質なＡＣＧにホレる。

●女神転生Ⅱ（ファミコン）
●ウィザードリィⅢ（ファミコン）
●ドラゴンクエストⅣ（ファミコン）
●ファイナルファンタジーⅢ（ファミコン）
●スーパーダライアス（PCエンジン）
●ロックマン3（ファミコン）
●ファイアーエムブレム（ファミコン）
●KLAX（LYNX）
（順位なし）
以下該当作なし

今年はやりこんだゲームが少なく自信を持って薦められるものはこの程度。ちなみにスーファミはまだ持ってない。

開発担当者
●セガ㈱社員

アクション、シューティングなどが好きですね。敵を見切るのが最高です。

1位●スーパーモナコGP（メガドライブ）
2位●サンダーフォース3（メガドライブ）
3位●アフターバーナー2（メガドライブ）
4位●ストライダー飛竜（メガドライブ）
5位●マイケルジャクソンズムーンウォーカー（メガドライブ）
6位●ソーサリアン（メガドライブ）
7位●コラムス（メガドライブ）
8位●アイラブミッキー不思議のお城大冒険（メガドライブ）
9位●ぎゃんぶらー自己中心派（メガドライブ）
10位●ダライアス2（メガドライブ）

トップ２は文句無しでしょう。３位以下は迷いましたがこんな感じです。個人的にはマイケルがお勧めですね。

RYOⅡ
●ライター・本誌ゲームボーイ担当

最近、複雑なゲームが多いけど、やっぱシンプルで面白いのが一番だと思う。

1位●F-ZERO（スーパーファミコン）
2位●ドクターマリオ（ファミコン）
3位●ファイナルファンタジーⅢ（ファミコン）
4位●クォース（ファミコン）
5位●スーパーマリオワールド（スーパーファミコン）
6位●マジカルサウルスツアー（PCエンジン）
7位●将棋初段一直線（PCエンジン）
8位●ボクシング（ゲームボーイ）
9位●F1レース（ゲームボーイ）
10位●SaGa2秘宝伝説（ゲームボーイ）

やっぱスーパーＦＣはすごいという感じ。特にＦ－ＺＥＲＯのスピード感は圧倒的でのめり込みそうです。

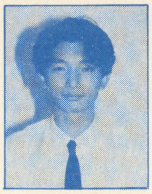
林伸一
●㈱パック イン ビデオ社員

僕はジャンルには拘らない。遊んで楽しいのが好きなゲームだと思う。

1位●川のぬし釣り（ファミコン）
2位●ドラゴンクエストⅣ（ファミコン）
3位●アドベンチャーズ オブ ロロ（ファミコン）
4位●F1サーカス（PCエンジン）
5位●上海Ⅱ（PCエンジン・CD-ROM）
6位●爆笑！スターものまね四天王（ファミコン）
7位●イメージファイト（ファミコン）
8位●カルメン・サンディエゴを追え！世界編（PCエンジン・CD-ROM）
9位●スペースインベーダー（PCエンジン）
10位●ULTRA BOX（PCエンジン・CD-ROM）

今年は川のぬし釣りがなんと言っても一番だろう！ドラクエも良かったのだが、川ぬしのダンジョンには負ける！

高津弘樹
●㈱光栄社員

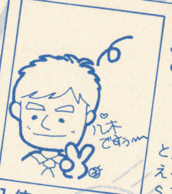


ジャンルの好みは特にありませんが、感動を与えてくれるゲームが好きです。

1位●維新の嵐（ファミコン）
2位●女神転生Ⅱ（ファミコン）
3位●ゲートイン（ファミコン）
4位●チップとデールの大作戦（ファミコン）
5位●川のぬし釣り（ファミコン）
6位●ドラえもん（ファミコン）
7位●パチ夫くん3（ファミコン）
8位●サンリオカーニバル（ファミコン）
9位●ハッピーバースデイ・バックス（ファミコン）
10位●仮面の忍者花丸（ファミコン）

自社ゲームを入れるのはワザとらしいので1つにしました。（結局入れてる）みんな維新の嵐をプレイしてね!!

八木純二
●㈱エニックス社員



基本的に『エッ！』と驚かされる物、笑える物が好き。でもＳＴＧは、苦手です。

1位●アクトレイザー（スーパーファミコン）
2位●ドラゴンクエストⅣ（ファミコン）
3位●F-ZERO（スーパーファミコン）
4位●ファイアーエムブレム（ファミコン）
5位●アイラブミッキーマウス ふしぎのお城大冒険（メガドライブ）
6位●スーパーマリオワールド（スーパーファミコン）
7位●ファイナルファンタジーⅢ（ファミコン）
8位●コラムス（メガドライブ）
9位●川のぬし釣り（ファミコン）
10位●マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー（メガドライブ）

かなり趣味に偏ったが次点にモナコＧＰ、うる星、など。ＳＦＣは音と絵の美しさで、ＦＣとＭＤは、はまった物です。

山下章
●ライター

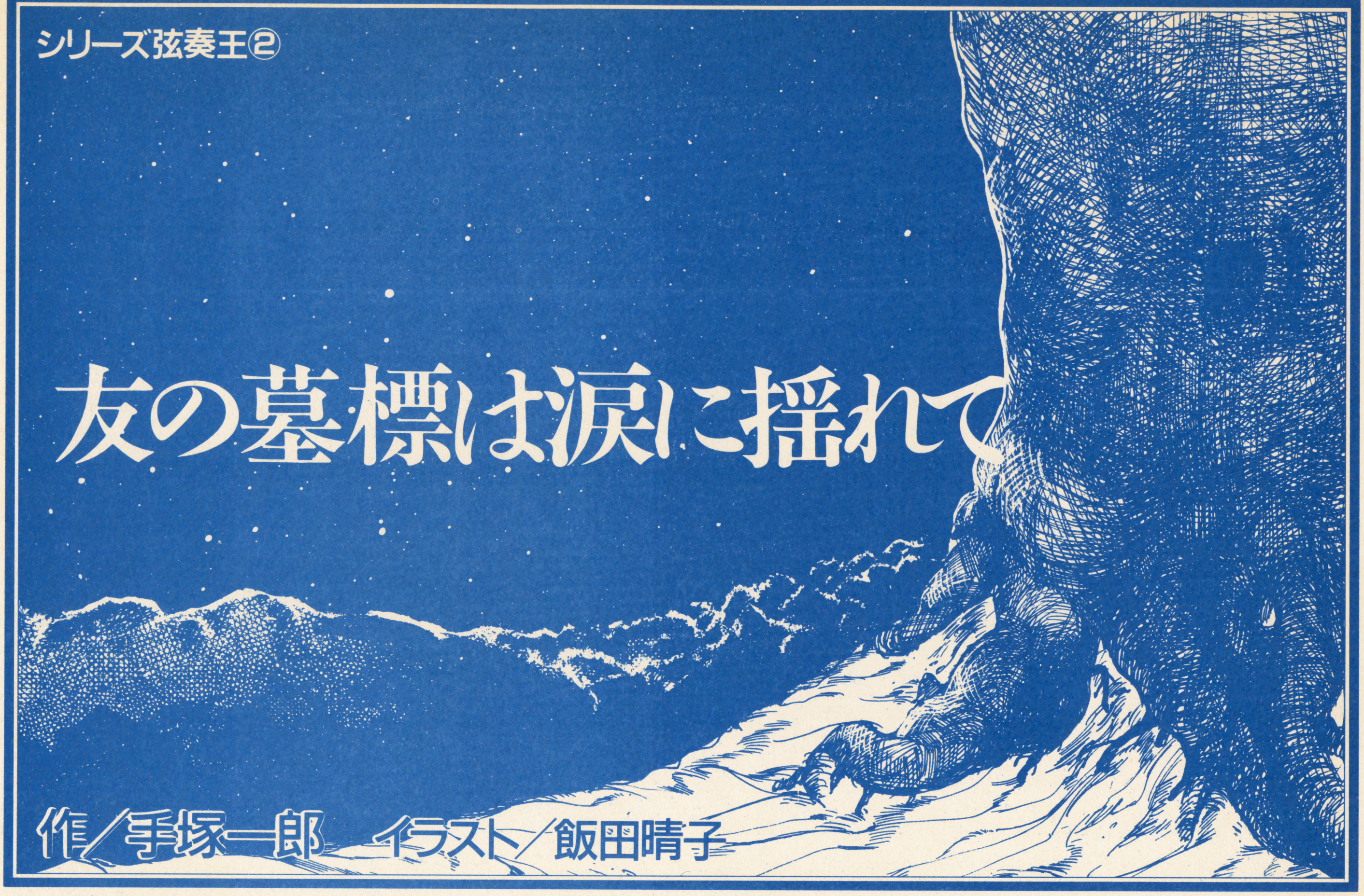
基本的にはＲＰＧやＡＶＧが好きだが、サクッと遊べるアクション物も愛す。

1位●ファイナルファンタジーⅢ（ファミコン）
2位●ドラゴンクエストⅣ（ファミコン）
3位●F-ZERO（スーパーファミコン）
4位●スーパーマリオワールド（スーパーファミコン）
5位●スーパーダライアス（PCエンジン）
6位●ファイアーエムブレム（ファミコン）
7位●女神転生Ⅱ（ファミコン）
8位●パイロットウィングス（スーパーファミコン）
9位●スーパーモナコGP（メガドライブ）
10位●マイケルジャクソンズ・ムーンウォーカー（メガドライブ）

今年ほど順位のつけづらい年はなかった。10本すべてを同点１位にしてあげたいくらい。うれしい悩みだ。

シリーズ弦奏王②

友の墓標は涙に揺れて



作／手塚一郎　イラスト／飯田晴子

1

深夜、月灯りの下で繰り広げられていたのは獣たちの儀式だった。

強き者の牙が弱き者の肌に打ち込まれる――それが許される世界だ。

弱者はその掟に従い、誇り高き生命から、強者の欲を満たすだけの存在へと堕ちてゆくを免れない。すべてが強者を目指しながらも、その座に君臨できるのは、当然のことながらたったのひと握り。この法則は誰にも変えられないであろう。圧倒的な力を有した真の王が現れない限りは……。

今、強者の座を争っている獣の種類はふたつだった。ひとつは牙を剝き、怒り狂う狼。もうひとつは人間の男たちであった。

三人の男たちは腰の剣を抜き放ち、互いの背を合わせて狼の襲撃に備えている。突き出した切っ先の弾く月光が、心なしか揺れていた。

対する狼は四匹。彼らは、今にも眼前で震える二本足の獣に飛びかからんと身構え、その鋭き眼をさらに細めた。喉の奥が雷鳴を発する。雷が奪うのは誰の生命であろうか。

「いいか、殺すなよ」

一番年長であろう男が、震える声で仲間に言う。だが、殺すなとは如何なることであろう。殺さなければ、殺されるは必至。獣を相手にするならば、獣の掟に従うしかないのだ。そう、獣相手ならば――。

男たちは逸したくなるのを押さえて狼の額を凝視する。誰もが思った。あの傷さえなければ、と。

十字の傷があった、狼の額に。それが男たちを恐れさせている。殺したくても殺せないその理由がこれだった。

突然、狼の唸り声が低くなった。儀式ははじまる。掟という名の雷は、果たして誰の頭上に落ちるのか。

「ひ、ひいっ！」

男たちの中で一番若い男が引きつったような声を上げた。恐怖に耐えきれなくなったのであろう。それが彼の死を決める合図となった。一匹の狼が雷光の素速さで飛びかかってきた。

殺してはいけない。

恐怖に思考が麻痺し、生き延びるためのその唯一の方法は頭の中から消失してしまっていた。剣を抜いていたのは、狼を威嚇するためだ。如何に獣とはいえ、己れの生命をわざわざ投げ出すまねはしない。剣の恐ろしさを知っているならなおさらだ。

だから剣を抜いたのである。

しかし、それが徒になってしまった。若い男は反射的に剣を突き出した。切っ先は、鋭く月光を弾きながら吸い込まれるように狼の腹をつらぬく。

突かれた切っ先を迎え入れた獣は、その痛みに背を反らせた。初めて体験する死に、狼は戸惑い、苦しみながらも耐える。死ぬのはたった一度だけ。狼といえども。ならば、血がふさわしい。魂の喪失を、肉体は真紅の涙を流して憐れんでくれるのだから。

絶命した狼が、どさりと落ちた。自分に死を与えた剣と共に。大地に血溜りが、ゆっくり広がってゆく。

狼を仕留めた男は、しかし勝ち誇ることはせずに怯えていた。他のふたりを見やり、首を振った。何度も何度も。いやいやをするように。だが、死ぬ運命は避けられない。

ふいに男の首の動きが止まった。ごきり、と音がした。関節が外れるような音だ。苦悶の表情。倒れるようにして両膝を地面についた。つぎは両の掌を。獣の姿勢だ。みしみしと、今度は身体中の骨が軋んだ。男の骨格は少しずつ形を変えてゆく。獣に。狼に。

陽に灼けた肌が月灯りの下で違った黒に染まってゆき、それが終わったかと思うと、今度はその表面が無数の針で刺されたように粗くなった。

そして男が呻き声を上げると同時に、ふさふさとした黒い体毛が異常な速さで生え、全身を覆う。

いつの間にか脚が縮んでいた。衣服で見えないが、恐らく腕も元は人間のものと判らないまでに変わってしまっているであろう。男は喉を立てて悲しげに吠えた。狼の声だった。

最後は頭部。見えない手でこねられる粘土のようだ。潰された。伸ばされた。耳は頭にめり込む。顔は前方に押

し出された。こうして、ひとりは一匹になった。

2

山道をゆく人物がいた。

密生した木々が道に濃い影を落としているために、その姿をはっきりと見ることはできなかった。男なのか、女なのかも判らないほどだ。

旅人であろうと想像できるのは、寒いわけでもないのにマントとブーツとを身につけていたからだった。歩くたびに肩まである髪が揺れる。

と、その人物は、ふいに足を止めた。そして何かに耳を傾ける。

――静寂。

聞こえるとしたら、微かな大気の流れが葉と葉を触れ合わせる程度の音のみ。だが、それは常人の耳に限っての話である。特殊な能力を持つ者ならば聞き逃すことはないであろう。風の運んでくる弦の震えを――。

旅人は疾りはじめた。

近い。そう思いながら疾る。聴いたことのない、未知の音色に心が騒ぐ。

突然、影が途切れた。

樹が疎らになったのだ。同時に旅人の姿が月下に晒される。

もしも月に心があったならば、その旅人を見るために発する光を一層強めるに違いない。

もしも影に心があったならば、その旅人を今まで隠していたことを後悔するに違いない。

それほどまでに美しかった。この旅人を見た者は、その美しさを他人に伝えることのできないもどかしさを味わうだろう。そして、思う。言葉で美を表現するのには限界がある、と。

背負った皮袋が揺れる。そこから覗くのは竪琴だった。ならば、この人物が吟遊詩人であることに間違いない。

息を乱すことなく疾り続ける吟遊詩人だが、短い坂を登り切ったところで、ふいに立ち止まった。

道は大きく広がり、左は崖となっていた。その崖を背に男がふたり剣を抜き、三匹の狼と対峙している。近くに狼の屍体がふたつ転がっていた。否、一匹はまだ生きているようだ。

殺気と狂気が充満するこの場を、しかし、美しき吟遊詩人は気にした風もなく、ゆっくりと歩を進めはじめた。蒼い瞳をもがき苦しむ狼に向けたまま。

それに男のひとりが気づいた。

「た、助けてく……」

半ば反射的に出た言葉。しかし、最後の"れ"を言うことはできなかった。助けを求めた相手の美しさに心を奪われてしまったから。それは男の精神から恐怖すらも消し去るほどであった。もうひとりの男も例外ではなく、声も出さずに見守るばかり。

その間にも吟遊詩人の歩みは止まらず、ついには男たちの前にまで到った。

「なぜ、闘わない」

美しき旅人は狼の屍体から剣を抜きとり、「殺さねば殺されるぞ」

それは明らかに男の声だった。ああ、この吟遊詩人は男性だったのだ。世界中の男が失望し、また女たちの狂喜する姿が目に浮かぶようだった。

吟遊詩人は視線を男たちから狼へと移した。その動きに合わせて、肩まである金色の髪が、ふわりと揺れる。右のこめかみあたりからひと房だけが闇のように黒いのが、やけに印象的だった。右手の剣を軽く振る。

しゅっ!

大気を裂く音がした。それに気圧されてか、狼たちは後退る。

「や、やめろ!」

年長の男が叫んだ。「殺すな……殺すと、呪いで狼になっちまう」

聞いて吟遊詩人は切っ先を下げ、狼との間合いを広げる。蒼い瞳は獣の額にある十字の傷に向けられていた。

「なるほどな。それであんたたちの仲間がひとり、そこで転がっているってわけか」

年長の男は、ああと答えた。なぜ、この吟遊詩人は、たったこれだけの説明でそこまで理解できたのか――そんな疑問を感じる余裕はなかった。

美しき旅人は剣を捨てた。同時に動く。狼に向かって。

狼が怯んだのは一瞬だけで、吟遊詩人との間合いが先刻の半分になるときにはすでに大地を蹴り、獲物の喉に向けて牙を走らせていた。

狼の顎が吟遊詩人の喉を捉えるはずだった。しかし現実はそうならないばかりか、想像と逆の展開を見せた。男の指が狼の喉にめり込んでいたのである。不思議と血はでなかった。

二度ほど四肢を痙攣させた狼は、やがて動かなくなった。が、殺したわけではない。如何なる秘技であろうか、この美しき青年は、一瞬にして獰猛な狼を眠らせたのだ。

吟遊詩人は無力となった獣を地面に横たわらせると、続いて残りの二匹へと視線を転じる。こちらも問題なく片づくであろう。そう思えた。それなのに彼が動かなかったのは、もう一匹の狼が森の中から現れたからだった。

それは、ただの狼ではなかった。ここにいる狼の優に二倍の大きさはある巨狼だ。鈍色の体毛が月灯りに光る。額に十字の傷はなかった。

その巨狼はしばらく吟遊詩人に睨むような眼を向けていたが、しかしそのうちに興味がなくなったかのように背を向け、森へと戻っていった。残された二匹もそれに従って姿を消した。

「た、助かった……礼を言う」

年長の男が大きく息を吐いた。

だが、吟遊詩人はそれに応えず、狼となってしまった男の方を見る。先に聴こえてきた不思議な旋律を奏でる、人狼という竪琴を。

ところが驚くことに、その男は人間へと戻りつつあったのだ。

三人が駆け寄る。

吟遊詩人は男を抱き起こすと、先ほど狼を眠らせた不思議な動作――首すじに指を潜りこませた。

が、すぐに引き抜く。人差し指の表面が薄く切れ、血が滴り落ちる。吟遊詩人の美しい貌が曇った。そして、

「手遅れ……だな」

低く呟いた。

「――手遅れだって?」

年長の男が声を高くした。「この呪いが解けるって意味なのか」

「恐らく……はな」

「あ、あんたは一体――」

ふたりの男は吟遊詩人を見つめた。

3

三人は森を歩いていた。

「シャイン……か。いい名前だな」

年長の男が短い髪を掻きながら言った。「俺はゴラ。こいつはイザンだ」

イザンと呼ばれた太めの男は蓬髪の下で微笑むと、横を歩く吟遊詩人に軽く頭を下げた。

シャインは、それに頷いて応える。

それから三人は無言で歩を進めた。ゴラとイザンは自分たちのねぐらへ。シャインは山を越える近道を。

シャインは、ゴラやイザンとは目指している場所が異なるものの進む方向が一緒ということで、この山にくわしい彼らの案内で歩いているのだった。

「済まなかったな、こんなことに巻き込んじまってよ」

ゴラが言いながら立ち止まった。

「気にしないでくれ。これで、またひとつ詩が創れる」笑うシャイン。

「ここからあそこを目指して行けば近道だ」ゴラは、闇空に霞む峰を指さして「気をつけてな……ま、あんたにゃ不用の言葉だがよ」と笑う。

シャインは頷き、ふたりに別れを告げた。そして、言われた峰に向けて歩き出そうとした。が、振り返る。

「ひとつ聞かせてくれないか」

「どんなことかな?」ゴラは怪訝な表情を浮かべた。

「狼のことさ。なぜ、呪いをかけられた狼に襲われることになったんだ。それと……あの十字の傷は誰が――」

訊かれてゴラはイザンの顔を見、彼が頷いたのを確認してから、「教えてもいい……が、条件がある。力を貸してくれねえか」と言った。

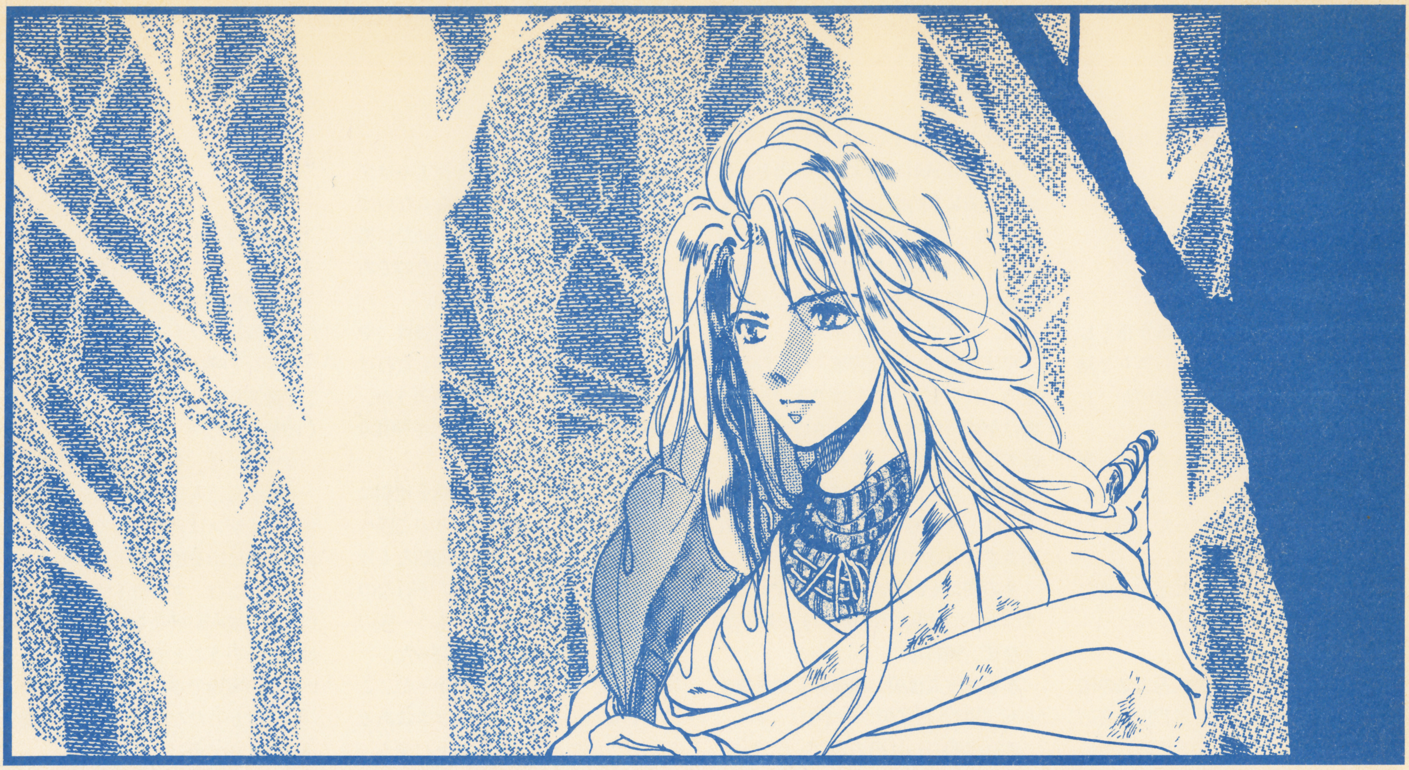
「それを聞かないことには詩が創れそうにもない」シャインは不敵な笑みを浮かべた。「乗りかかった舟だ」

つられてゴラも笑った。

が、それはほんの一瞬のことで、すぐに真顔になると「あんたは知らないだろうが……この山にはな、魔女が棲んでいるんだ」

「ほう」と、シャイン。

「その魔女は"王の短剣"を隠し持っ



ているらしい。そんな噂を聞いたことはないか」
「いや、初耳だ。早い話が、それを狙っているってわけか。そして、魔女は手下の狼に呪いをかけて自分の身を護っている……」
ゴラは頷いた。
「“王の短剣”か――それを持っていれば王になれるとでも言うのか？」
ゴラは答えなかった。
すると、今度はイザンがシャインに訊いた。「ところで、あんたはどこでその――不思議な……」
「狼を眠らせたことか」
「ああ。あんなのは見たことがない」
シャインは微笑んだ。「歩きながら話そう。ねぐらに案内してくれ」
イザンを先頭に三人は歩きはじめた。
シャインは、ふたりにラナンシーという妖精のことから話しはじめる。
ラナンシーは美しい女の妖精だ。彼女の愛を受け入れるならば、詩人の才能を得ることができると言われている。しかし、ラナンシーは男の“生”を糧に生きている。だから、才能と引き換えに生命を削られることになってしまう。それも一度や二度ではなく、その支配は永遠に続く。有名な吟遊詩人の多くが短命なのは、このためだった。
「じゃあ、あんたはそのラナンシーに支配されて……！」イザンは、びっくりして大声を出した。
「いや」シャインは頭を振った。「まれに、ラナンシーの愛を拒むことのできる人間がいるらしい」
「――――」
「そういった人間は単なる吟遊詩人の才能だけでなく、《弦奏》という力を手に入れることができるんだ」
「弦奏……？」ゴラがくり返した。
シャインは続ける。「琴線（きんせん）という言葉があるだろう。人間の身体の中には弦が張られていて、感動したりすると、これが震えると言われている」
「琴線に触れる――ってやつだな」
「その通りだ。ここで考えてみてくれ。もしも、この琴線に指で触れることができたら……」
「触れただけで、人を感動させることができる――本当にそんなことができるのかい？」イザンは興奮していた。
「弦には、いろいろな種類がある。眠りの弦があってもおかしくはない」
それからしばらくの沈黙があった。
口を開いたのは、ゴラだった。
「それなら、何でもできるはずだ。なぜ、旅などする」
シャインの答は短かった。「王になるために」と。
聞いて、ゴラとイザンは足を止めた。
そんなふたりに、しかしシャインは微笑む。「そう心配するな。あんたたちの短剣には興味ない」
「……本当か？」と、ゴラ。
「誓ってもいい」
美しき吟遊詩人は、きっぱりと言い切った。「俺は自分の力で王になる」
「信用していいのか？」
なおも疑うゴラに、シャインは「聖なる竜の名に――」誓いを立てた。
再び三人は歩きはじめた。
しばらく歩いてからシャインは、
「王になってどうするつもりだ」
ゴラに訊いた。
おかしな質問だと、シャインは思った。自分が王になりたい理由も判らないくせに……。いや、だから知りたかったのかもしれない。
しかし、ゴラは沈黙したままだった。歩き続ける。やがて森が開けた。

4

広場、という言葉が適切だった。
森はその場所だけ開けており、丈の短い草が一面に生えていた。それがやわらかく月光を弾き、風に揺れる。
広場の奥には巨大な岩塊が、どっしりと根を張り、大人がふたり並んで通れそうな大きさの洞穴が口を開けていた。かがり火が、その入口近くで焚かれている。これならば、月が雲に隠れてしまっても、ここに真の闇が訪れることはないであろう。
広場へと入ってきた三人に、かがり火の横に座っていた男が気づき、ゆっくりと立ち上がった。そして、三人の方へと走ってきた。
「どうでした、頭（かしら）」男は訊いた。
「いや」頭と呼ばれた男・ゴラは首を振る。「おまけに、ウィンスが呪いにやられちまってな」
聞いて男は大きく息を吐き、視線を地面に落とした。が、すぐに顔を上げて「で、こちらは？」
と、美しき人物を横目で見た。
「シャインだ」
吟遊詩人が名乗ると、男は驚いたような表情を浮かべた。女性だと思っていた人物が実は男であった――そんなところだろう。
「俺たちが狼どもに襲われているところを助けてもらったんだ」
ゴラが言ったが、男は信じられないといった目を返す。
それが気に入らなかったのか、イザンは怒ったような口調で「本当だよ、カーマ。この人は不思議な技で狼を眠らせたりできるんだ」
ふたりに言われたことで男――カー

マは渋々と頷いたが、それでもその目は疑いに満ちていた。

「ところで、ギニムはどうした？」

ゴラの問いに、カーマは

「また、ですよ」

笑いながら答える。

「飽きねえなあ、あいつも」

ゴラは舌打ちした。そして、

「行こう」

洞穴に向かって歩きはじめた。

イザンとカームがそれに続く。

シャインも従った。

四人が洞穴の前まで来た時、まるで待ちかまえていたように、そこからひとりの男が現れた。ギニムだ。禿げた頭に、無数の傷が浮いている。シャインを見て、口笛を吹いた。

「ほどほどにしろよ、あれは俺たちの切札なんだからな」

ゴラの言葉に、ギニムは照れたように笑い、「へへっ、判ってますよ」

「ならば、鹿でも狩ってこい」ゴラの声は心なしか低くなっていた。

「ひとりで、ですかい？」

「カームを連れていけ」

ゴラに言われ、ギニムとカームのふたりは弓を手にすると、小走りに森へと消えていった。

それを見送ると、ゴラはシャインに向き直り「恥ずかしいところを見せちまったな」頭を掻いた。

「いや」

そういったあとでシャインは「切札、と言っていたが？」と訊く。

ゴラは笑った。「あんたに満足してもらえるかどうかは判らんが――奴らが鹿でも狩ってくるまで、中で休んでいてくれ」

その意味が理解できなかったシャインだが、言われた通りに洞穴へと入っていった。

5

薄暗い洞穴の中。

ランプがひとつ吊されてはいるが、充分な灯りとは言えない。その暖色系の光に辛うじて浮き上がる岩肌は複雑な陰影を描き、見る者に巨大な生物の体内を彷彿とさせる。

シャインは洞穴に入ってすぐのところで立ち止まった。目を閉じている。この闇に目を慣らせようとしているのだろうか。否、この若き吟遊詩人は奇妙な旋律に耳を傾けているのだ。

弦の音が岩肌に反響する。が、それでも聴き間違うことはない。

――狂気の旋律！

シャインは目を開き、中へと進んでゆく。奥行きはそれほどでもなく、すぐに行き止まりとなった。

薄汚れた布が敷き詰めてある。

そして、そこには白い肌が伏していた。腰まではあろう黄金の髪がランプの光を弾き、流れ落ちる砂金を思わせ、一糸まとわぬその肌は象牙だった。

シャインが足を止めると、肌がゆっくりと動く。高貴な肉食獣だけが持つことのできる独特のしなやかさである。それは、男たちの心の裡に眠っている獣性を揺り起こさずにはいられない。

女は伏せていた顔を上げた。

シャインの眉が、ぴくりと動いた。少女の美しさに、か。それとも、その滑らかな肌の奥に響く狂気の旋律に、であろうか。

少女は吟遊詩人の姿を目にすると、真っ赤な舌でくちびるを舐めた。

上目づかいの瞳は、夢を見るように潤んでいた。そこには意識の光は感じられず、無意識に支配されていた。あるいは狂気に――。

＊　＊　＊

ふたりは森を歩いていた。

「ほう、シャインという名なのか」

ギニムの言葉に、カームは頷いた。

「ああ。何でも狼どもに襲われた頭たちを助けたって話だ」

聞いて、ギニムは唾を吐いた。

「はっ。あいつが、か？　あの細腕で何ができる。狼どころか、犬一匹殺せんだろうよ」

黙っているカームに、ギニムはなおも言った。「大体、奴は本当に男なのか？　俺には女にしか見えんぜ」

「男のようだ、もったいないがな」

「女だといいんだがなあ」

ギニムは下卑た笑いを浮かべ「そうすりゃあ、あの生意気な面を涙でぐちゃぐちゃにしてやるんだがな」

「だがな――」

カームはそこで声を落とす。「奴は不思議な技を使うらしいぜ」

「不思議な……技？」

「ああ、イザンに言わせりゃ、狼を眠らせたって話だ」

「吟遊詩人が子守り唄を歌ったってわけかよ」ギニムは大声で笑った。

が、それをカームが右手で制する。

ギニムはカームの顔を一瞬見たあとで、すぐにその視線を追う。

そして、つぎの瞬間には弓に矢をつがえていた。大きな鹿が、こちらに背を向けていたのだ。

「へへっ、これで頭にどやされなくて済むな」とギニム。

ふたりは、まだこんな深夜に鹿が森を彷徨っていることに疑問を持っていなかった。

弓が射られた。

ひゅっ！

その音に気づいたのか、鹿はこちらに頭を向けようとした。が、矢は一瞬早くその首に吸い込まれた。

駆け寄るふたり。

倒れた鹿を覗き込む男たちの喜々とした表情は、しかし凍りつく。

――十字の傷。

ああ、この鹿は魔女に呪いをかけられていたのだ！

呪われし獣は、あざ笑うように口を歪めると静かに息を引き取った。

「い、嫌だ……まだ死にたくない」

ギニムの震える声。声だけではなく、身体も震えていた。その震える手から弓が落ちる。

「ギニムっ、落ち着け！」

カームは、恐慌状態に陥った仲間の両肩をつかみ、激しく揺さぶった。が、無駄であった。ギニムはその手を払いのけると、疾りはじめた。

どこへ？

洞穴へ。

残されたカームは、どうしたらいいのか判らずに、その遠ざかってゆく背中を見守っていた。だから、忍び寄る狼たちの気配には気づかなかった。

最初に足首に強烈な痛みを感じた瞬間から喉を咬みきられて絶命するまで、それほどの時間はかからなかった。

＊　＊　＊

「綺麗な男ね」

しばらくシャインの貌を見つめていた少女が、囁くように言った。「あたしよりも、姉さんよりも……」

「――姉さん？」

しかし、少女はシャインの疑問に答えない。「綺麗だわ、本当に綺麗」

「――」

「花も綺麗、草も綺麗、森も綺麗、空も、雲も、太陽も星も月も水も草も土も石も山も丘も――」

「おい、しっかりしろ！」シャインは少女の肩を強くつかんだ。

しかし――

「綺麗って言われるのは嫌かしら？」

少女はそれを気にした風もなく、妖しい笑みを浮かべる。

「嫌ではないが……」

仕方なくそう答えるシャイン。

「そうでしょう、そうよね。嫌なわけがないわ。綺麗っていうのは、とてもいいことなのだから。でも……」

そこで少女は言葉を切った。今まで浮かべていた笑みが悪魔のそれに変わっている。「あなたは男。いくら綺麗でも男なのよ。男。男。獣よ。判るかしら、獣なのよ、獣！」

シャインは無言だった。

少女が両腕を差し出してくる。

「安心して……あたしは獣が好きだから。本当よ、獣が好きなの」

両腕を、さらに伸ばす。

「さあ、来て」甘い言葉。

誘われるように、吟遊詩人は少女の横に腰を下ろした。

それを見た少女は嬉しそうに微笑むと、白い両腕をゆっくりとシャインの首にまわし、その胸に貌を埋めた。

シャインの右手が静かに少女の髪に触れた。撫でる。その指が、すうっと動き、耳へと滑る。そこから今度は頬へ。つぎはくちびる。そして顎へ。

少女が顔を上げた。閉じた目。開いたくちびる。

「ああ……」声を漏らした。

顎に触れていた指が、やがて動きはじめる。首すじに。

そして、その指先は、ゆっくりと喉へと潜っていったのだった。

——やはり。

シャインは思った。狂気の弦が震えている。これを止めることは簡単だ。人差し指と親指でこの弦を摘むだけでいいのだから。

が、それをしてはいけない。

シャインは、弦の震えからそのことを感じ取っていた。

——この少女は、自我を護るために狂ったのだ。

何かが起こった。

その少女の身に。

信じられないことが。

信じたくないことが。

その出来事を否定し、拒絶したために精神は異常を来たした。その原因を突き止め、取り除かなければ、心に巣喰う狂気を拭い去ることはできるはずもない。もしも、それをしないで弦を止めたならば、少女の精神は崩壊してしまうだろう。それだけは避けなければならない。

シャインの指は動く。狂気に憑かれた肉体の中を。記憶を求めて。

少女は目を閉じ、動かなかった。ただ恍惚の表情を浮かべて。

やがて、指は記憶の弦を捜し出すことに成功した。複雑な震動が伝わってくる。これまでこの少女が体験したすべてのことが震えという形をとって記憶されている。だから、ひと筋縄ではいかない。しかも、忘れたことや忘れようとしていることは微かな震えでしかなく、それを拾い出すのは、如何にシャインとはいえ難儀であった。

美しき吟遊詩人は、指で拾った震動に自分の心を重ねてみた。

体験することになった。

＊　＊　＊

「……それから奴が言ったんだ。それなら俺にも考えがあるってな。そうしたら今度はジルが——」

洞穴の前で焚かれているかがり火の横に座っているふたりは、カームとギニムが鹿——もちろん、兎でも構わない——を狩ってくるのを待っていた。

他愛のない世間話。それが途切れたのは、何者かがこちらに近づいてくるのを感じたからだった。

ゴラが、すっと立ち上がった。

それにイザンが続く。ふたりとも腰から剣を抜いていた。

何かが近づいてくる。それも、もの凄い早さで。間違いではなかった。

ゴラは剣を握り直し、やや腰を落とした。狼か、それとも——！

そんなふたりの緊張が解けたのは、森から現れたのがギニムだったからに他ならない。大きく息を吐く。

しかし——。

ギニムの様子がおかしかった。必死の形相で疾ってくる。追われているように見えなくもない。そういえば、カームの姿がない。なぜだろう。

「し……し、し、鹿が——っ！」

ギニムが叫んだ。

鹿？　何のことだ。ふたりには判らない。判るはずもないのだ。ギニムの呪われし運命を。

「どうした——何があった？」

ゴラが訊く。

しかし返事はない。

「し、しし、し……鹿ぁぁ——！」

鹿がどうしたと言うのだ。

「い……嫌だ。し、し、鹿が鹿を嫌だあ。鹿を殺して——殺される、鹿、鹿、鹿っ！」

意味をなさない叫び。

ギニムは疾る。もうふたりのすぐ目の前まで来ているというのに。すでに森から遠ざかっているのに。それでも疾る。速度を落とすことなく疾る。

「鹿は……鹿は嫌ぁ、嫌だぁ……嫌、しぃぃぃぃぃかぁぁぁぁぁぁっ！」

突っ込んでくるギニムを、イザンは剣を捨て、受け止めた。「どうしたんだ、何があったんだ？」

イザンは、ギニムの震える両肩をしっかりとつかみ、もう一度訊いた。

「どうしたんだ、何があ——」

だが、最後まで言うことはできなかった。ギニムは目を伏せ、震えている。イザンは彼の禿げた頭を直接見る形になっていた。それが原因だった。

ギニムの頭の傷のひとつが、膨らんだように見えた。皮膚に刻まれた亀裂が内部から押し上げられている。

——何だ？

イザンが疑問に思い、目を近づけたのは、むしろ当然のことだった。だが、それが死を決めた。

突然、ギニムの頭を突き破って現れた鹿の角が、イザンの目から侵入、後頭部まで貫通したのだ。即死だった。

「しぃぃぃぃかぁぁぁぁぁぁ！」

ずぴゅっ！

もう一本の角が現れた。

ギニムは頭にイザンをぶら下げたまま、ゴラの方に向き直った。

「しぃぃぃぃかぁぁぁぁぁぁ！」

ゴラは剣を握りしめた。
「ば、化物め……」

＊　＊　＊

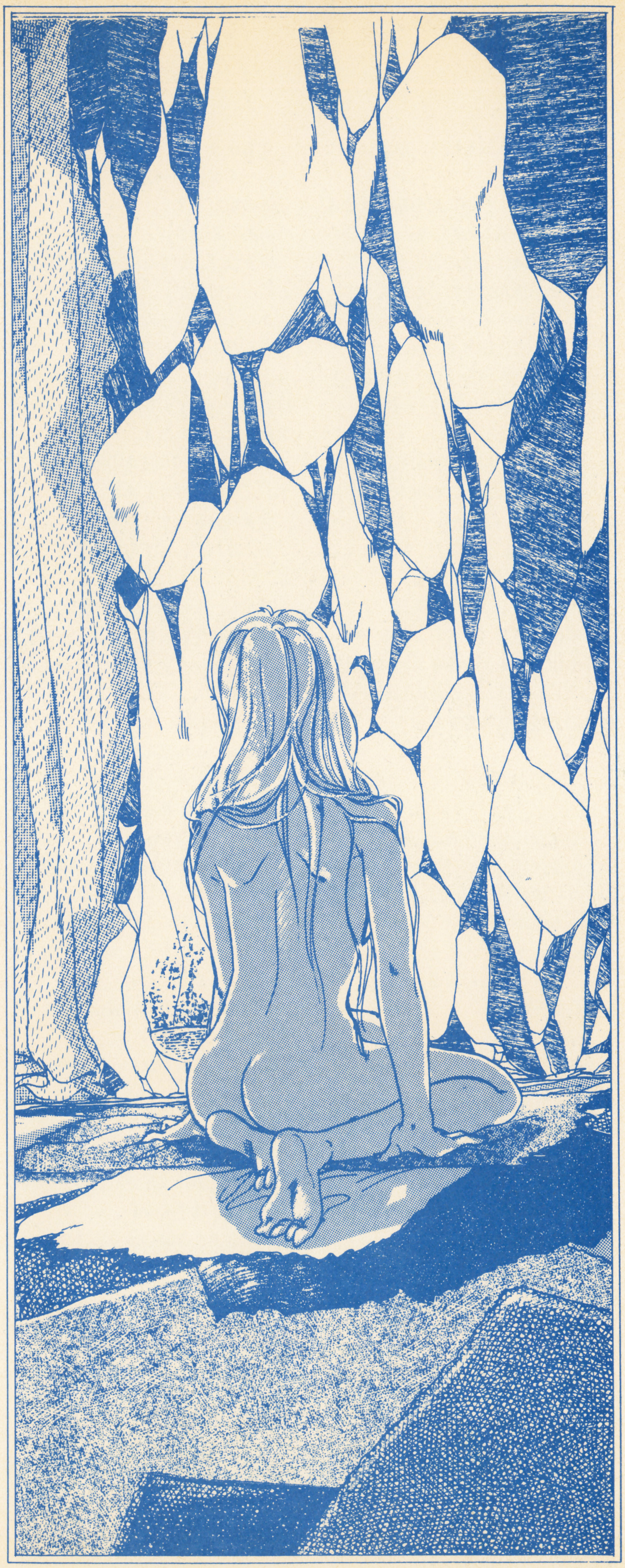
シャインが幻視したのは、断片的な映像だった。
この少女に似た雰囲気を持つ女性の顔。やはり美しい。腰まではあろう黄金の髪。熟練の彫刻家でさえ溜め息をつくほどの整った顔立ち。碧い瞳は限りない愛を表している。やわらかそうなくちびるは赤かった。やさしい微笑み。この少女の姉なのだろうか。ファング──そんな名前が思い浮かぶ。
森のはずれに建てられている小屋。粗末だが、清潔そうだ。理由は判らないが"城"という言葉を連想する。木の扉が開いた。先の女性が現れる。微笑み。何かを話しかけてくるが、それを聞き取ることはできなかった。
たくさんの狼に囲まれている。が、不思議なことに恐怖はない。いや、それどころか安らぎすら覚える。
巨きな狼が二匹いた。他の狼の優に二倍はある。一匹は鈍色の毛をしていた。どこかで見たことがある。そしてもう一匹は赤銅(しゃくどう)。愛を感じる。
狼の屍体がひとつあった。大いなる悲しみ。巨大な狼だ。涙が止まらない。赤銅の毛をしている。胸が張り裂けそうになる。理由は判らない。
つぎの映像が浮かび上がる瞬間、シャインの心は乱れ、現実へと引き戻されることになった。
気を失っている少女から身体を離すと、シャインは立ち上がった。
──断末魔の叫び！
それを耳にしたのだ。
少女を静かに横たわらせると、若き吟遊詩人は出口へと急いだ。

＊　＊　＊

ふたつの死体が転がっていた。
その横には、ゴラが血のついた剣を握り、立っている。「お楽しみは終わったのかい？」
「なぜ、こんなことを──」
「仕方ないだろう」
ゴラは冷静だった。「殺らなければ殺られていたんだ」ギニムの死体に唾を吐いた。首が切り落とされていた。
「呪い、か……」
シャインの言葉に、ゴラは頷く。
「今度は鹿だ。魔女の奴、俺たちを本気で殺そうとしているぜ」
「────」
「カームも、どうやら殺られたようだ。これで俺とあんたの──ふたりだけになっちまったぜ」
「ああ」
答えるシャインの目が、すうっと細くなった。視線がゴラから周囲の森へと向けられる。「囲まれたか」
広場を殺気が取り囲んでいた。

6

森から、次々と狼が姿を現した。
シャインは素早く視線を疾らせ、その数を数える。
──八匹。
いずれも額に十字の傷が刻まれていた。鋭き眼を、さらに細くして、ゆっくりと歩を進めてくる。
狼の作る環(わ)が、次第に小さく、狭くなってゆく。
ゴラはシャインの貌を見た。互いに頷く。これ以上、環を狭められては不利になる一方だ。ならば、早くに片をつけた方がいい。
ゴラは持っていた剣を捨て、
「殺すなよ」と言った。
それが合図かのように、ふたりは疾りはじめた。狼に向かって。
シャインは一番近くにいる狼の前で立ち止まった。
一瞬、狼は戸惑ったかのようだったが、弾かれたように飛びかかる。
人間は喉を咬み切れば死ぬことは判っている。だから、喉を狙う。しかし、その人間も喉を狙ってくることを狼は知らなかった。
シャインの指が獣の首すじに滑り込む。痛みもなく、血も出ない。指が眠りの弦を爪弾(つまび)く。それだけだった。
地面に落ちた狼に目もくれず、弦奏師は次なる竪琴を目指した。
ゴラは、目標を定めると、それに向かって突進した。狼も地を蹴り、飛びかかってくる。が、それでも突進する。傷を負うことは覚悟していた。
死ななければいい、と思う。



近づいてくる奴を殴る、蹴る。
それだけだ。
下手な小細工は逆に死を招き寄せるだけ。相手は獣なのだ。痛い目に遭わせてやれば逃げ出すであろう。
狼の牙が飛んでくる。拳を突き出した。鼻に命中する。そして、地面に転がったところに蹴りを入れる。
かん高い泣き声を上げ、狼は森へと消えてゆく。脅威がひとつ減った。

＊　＊　＊

シャインが眠らせた狼が最後だった。傷を負いながらも三匹の獣を撃退したゴラが剣を拾い、近づいてくる。
と、その足が止まった。目はシャインの背後に向けられている。
不思議に思った吟遊詩人は、すぐにその視線を追う。
そこには、先にシャインの幻視に現れた美しい女性が、鈍色の巨狼を従え、怒りの表情で立っていた。

7

「不思議な技を使う者よ」
その女性は、澄んだ、それでいて牙のように鋭い声で叫んだ。「お前も王を夢みる愚か者か？」
だが、シャインは怯まない。
「そうだ、と答えたらどうする」
逆に問うた。
女は嗤った。
「なぜ、嗤う」
「人の心を捨ててまでも王となろうとは……これが嗤わずにいられようか」
狼を従えた女は、ゆっくりと近づいてくる。「我らが国を荒すだけでは飽き足らず、民を——我が友を刃にかけ……お前たちこそが獣ではないか！」
「黙れっ！」叫んだのはゴラだった。
しかし、女は気にした風もなく、ゆっくりと歩を進める。
「と、止まれっ！」
再び叫ぶゴラ。
しかし、女は止まらない。ゆっくりと近づいてくる。
「き、貴様……あの小娘がどうなっても構わないのか！」
女は、ぴくりと体を震わせ、
「やはり、ここに居るか」
立ち止まった。
シャインはゴラを振り返った。
「あの娘だと？」
「ああ、そうさ」
ゴラは、にやりと笑った。「切札だと言ったはずだ」
シャインは再び女に視線を戻す。
さらなる怒りが、女の体を、ぶるぶると震わせていた。「なぜ、お前たちは我らを放っておかぬ。なぜ、お前たちは我らの力を欲す」
そして、懐から黄金の短剣を取り出すと、それを握りしめた。
ゴラの目が大きく見開かれた。
「そ、それだ。“王の短剣”だ。よこせ、早くこっちによこせ！」
しかし、女は動かない。鋭い目で王に憧れる獣を睨むのみ。が、やがて短剣を持っていない方の手——左手の人差し指をくちびるに当てると、軽く息を吐いた。口笛。
しばらくの沈黙のあと、広場の周囲に無数の気配が生じた。
森の獣たちが集まってきていることは想像に難くない。
「この短剣は渡せぬ。さあ、妹を返すがよい」
獣の女王は言った。「お前たちの態度次第では、生きてこの森を抜けることができるかもしれぬ」
勝利を確信した女の表情は、しかし次の瞬間には凍りついていた。
捜し求めていた妹が、男たちの背後にある洞穴から一糸まとわぬ姿で現れたのだから。
「タスク！」悲鳴に近い女王の声。
だが、狂気に支配された少女の耳にそれが届くはずもない。
夢みるような瞳の少女——タスクは、よろめきながらゴラの元へと辿りついた。そして、
「ねえ、何をしてるの。あたしは、ここよ」甘い声で囁く。
獣の女王の短剣を握りしめる手に力がこめられた。
タスクはゴラの胸に抱きつくが力が入らずに、そのままずるずると滑り落ちる。そして、男の腰にしがみつく格好となった。「あたしが、もっと楽しいことを教えてあげるわ」
ゴラは大声で笑った。
「聞いたか、これが王家の血筋か。俺たちが獣だと？　ならば、この娘は何だ。獣だ！　どうだ、違うか？」
「ゆ、許せん！」
獣の女王は涙を流していた。「ロボを殺し、そしてそのせいで気のふれたタスクまで辱めて……許せない、私は断じて許せない！」
「話が違うな」
それまでふたりの話をじっと聞いていたシャインがゴラを振り返り「魔女ってのは誰のことなんだ」
「へっ。堅いこと言うなよ」
ゴラはタスクの髪をつかんで「あんただって楽しんだんだろ？」
それでシャインはすべてを理解した。
王の座に目が眩んだ男は視線を獣を統べる女——ファングに移し、続ける。
「さあ、そいつをよこせ！」
ゴラの剣がタスクの白い喉に当てられた。「早くしろっ！」
ファングは微笑んだようだった。
「哀れな男よ。残念だが、この短剣はお前だけには渡せない。渡すぐらいならば……」
そして女は跪き、傍らにいる赤銅の巨狼に「友よ——ブランカよ、国のために生命を捧げてくれぬか」
巨狼は鼻を鳴らし、頭を垂れた。
女王は、ブランカと呼んだ狼とくちづけを交わすと、短剣を鞘から抜いた。刀身まで黄金で出来ていた。その切っ先で、ブランカの額に十字を刻む。
「はっ。無駄なことを」
勝利を確信したゴラは余裕の笑みを漏らす。「シャインがいる限り、呪いなんざ怖くねえんだよ」
しかし、ファングはそれに耳を貸そうともしなかった。立ち上がると、今度は身につけていたものを脱ぎはじめたのである。
美しき裸体が月下に晒された。
非の打ちどころのない、完璧な肉体だった。ゴラに微笑みかける。
そして——
「死になさい！」
手にした短剣を、こともあろうか自ら友と呼ぶ巨狼ブランカの首に、深々と突き立てたのである。
ブランカは身動きひとつせずに、この運命を受け入れた。
ファングは涙を流している。
ごきり。
音がした。
ファングは、ブランカにかけた呪いによって、狼へと変わりはじめた。

8

元は獣の女王・ファングであった巨狼は大地を蹴り、ゴラへと突進する。
その王を夢みる男はどうしていいのか判らずに、唯一の頼みの綱のシャインを見やるが、ただ冷たい視線が返ってくるだけだった。
はっと目を巨狼に戻せばすでに眼前、今まさに牙を突き立てんと跳躍した瞬間であった。
ゴラは少女タスクを楯に逃げることも考えたが、それでは短剣が手に入らないばかりか、状況は不利になるばかり。ならば、ここで闘うが得策とタスクを突き飛ばし、剣を構える。
しかし牙は一瞬早く、躱そうと身をひねったにも関わらず、ゴラは衣服と皮、そして肉の一部を奪われることとなってしまった。
軽やかに着地したファングは、己れの技に酔う暇もなく、次なる一撃こそ憎き相手の喉笛へと大地を蹴る。
が、今度はゴラが優位に立つ。呪われることのない相手と判っているのが彼の強味。まずはその動きを止めようと、しなやかな脚に的を絞っていた。
二度、三度と連続する剣戟に、如何に素早い狼といえども、そうそう躱せるものではない。かくしてファングは右の前脚に深い傷を負い、状況は圧倒的に不利となったのであった。
巨狼の懸念は唯ひとつ。呪われし時間が有限であるというそのことだった。ゆえに相手の隙を窺うなどはできようはずもなく、ただひたすらに牙を疾らせるしか道は開けないのである。
傷ついた右脚から生まれる痛みと、流れ出る血が、狼の思考と行動を鈍らせてゆく。もはや勝ち目はないと思われた。これが最後の一撃となるであろう。持てる力を絞り尽くし、相手の喉

へ向けての跳躍を試みる。

確かに牙に感触はあった。しかし、それが喉笛を咬み切った時のものであろうかどうかは、今のファングには判らなかった。これですべてが終わったとの想いだけが狼の心の裡（うち）を占める。

対するゴラは、勝利をつかんでいた。狼に咬ませたのは左腕、あとは右手の剣で止めを刺すだけである。この痛みが何であろう、この瞬間から自分は王となるのだ——！

夢が叶うことに酔いしれるゴラは、だから背後にあるシャインの気配に気づかなかったのも無理はない。

首すじに何かが触れた。そう感じた瞬間に夢は破れた。唯一の救いは、それを知ることなく久遠（くおん）の眠りについたことであろう。

「——獣め」

そう呟くシャインの掌には、不可視の糸——生命の弦があった。言うまでもなく、ゴラの弦だ。ゴラを信じたばかりに、ふたりの女性を苦しめてしまったことへの彼なりの償いであった。

どう、と倒れるゴラには見向きもせず、シャインは瀕死の巨狼を抱き止める。手遅れかもしれぬ。が、やってみるしかなかった。

美しき吟遊詩人は、ファングを苦しめる呪いの弦を止めるべく、喉から指を滑り込ませることにした。

シャインの貌が苦痛に歪む。思ったよりも激しいその震えに、皮膚は裂け、肉は切れた。血が流れる。しかし、指を引き抜くわけにはいかない。

「《月》（グラムル）……頼む」

己れの右掌に吟遊詩人は囁いた。

9

頬に触れるざらついた感触で目を覚ます。が、まぶしくて目を開けていることはできなかった。

夢か、と思う。

夢でなければ、天国に違いない。

なぜ、こうなったのかを考えてみる。すぐに思い出した。

はっ、と目を開き、半身を起こした。そこは森だった。そして自分は——生きていた。いや、生きているだけではなく、人間の姿に戻っていた。

なぜ、呪いが？

妹を人質にとった男が言っていた言葉を思い出す。

その仲間に見えた美しい男のことを思い出した。

なぜ、と思う。

その時であった。

「お目覚めかしら」と少女の声。

振り返るファングは、信じられない光景を目にする。両手にいっぱいの花を摘んだタスクが、にっこりと笑って立っていたのだ。

「よくおやすみになっていたので、起こさないでいたのよ」少女は笑った。

ファングは立ち上がり、愛しい妹を抱きしめた。「ああ、タスク……正気に戻ったのね」

「あたし、夢を見ていたの。真っ暗で何もないところを彷徨う夢よ」

タスクの声は低くなった。が、すぐに元に戻った。「でもね、そこで素敵な男（ひと）に巡り会えたの。男の人とは思えないほど綺麗だったわ。その人があたしを暗闇から助けだしてくれたのよ」

ファングは黙って聞いていた。

「あたしを助けてくれたあとで、その男は、もう行かなくては、と言って旅に出てしまわれたわ」

タスクは、夢を見るような口調で続ける。「それでね、お供にってロボとブランカを貸してあげたの……いけなかったかしら？」

返事はなかった。ファングは洞穴の方を見ていたのだ。

それに気づいたタスクは腕の中で抗議する。「お姉さま、聞いてる？」

「ええ、聞いてるわ」

涙声でファングは答えた。

「あーあ、お姉さまにも会わせてあげたかったなあ」

「そうね」

妹を抱く腕に力をこめ、頷く。

視線は、まだ前方の洞穴へと向けられたままだった。

墓標があった。

ブランカのだ。

短剣が供えてあった。

それが涙に揺れる。

ファングは、あの吟遊詩人の名前を聞かなかったことを後悔した。

（了）

●あとがき

こんにちは、手塚です。

みなさんのお陰で「弦奏王シリーズ」の第２弾を書くことができました。

このお話は一応シリーズとなっていますが、ひとつひとつが独立しているので、前回を読まれていない人でも楽しんでもらえることと思います。ぜひとも感想をお聞かせください。返事くれ！ と言われれば、なるべく書くように努力しますので……。

さて。

このシリーズは漠然と「吟遊詩人のお話を書いてみたいなあ」と考えていた結果、生まれました。きっかけは、本編中にも出てくる「琴線」なる言葉。これを知った晩、見た夢に「弦奏師」が登場したのです。

話のネタは、もうかなりの量ストックしてあるので、ご要望があればガンガン書きます。

あ。それからタイトルの「友の墓標は涙に揺れて」というのが演歌みたいだと編集長に言われてしまいました。うーん、そうかなあ。前回の「そして愛する者の名を叫び」もそうだったのですが、ぼくは長いタイトルが好き。これからも、これは続けようと思っています。演歌みたいだって、いいじゃんいいじゃん。ねえ。

それでは、今回はこの辺で。

またお会いできる日を楽しみにしています。お便り、たくさんください。

よろしくね。（手塚一郎）

第3回 発表!! ファンタジーノベルコンテスト

「第3回ファンタジーノベルコンテスト」に、たくさんのご応募ありがとうございました。前回にも増して多数の力作が寄せられたため、選考員一同うれしい悲鳴の連続でした。協議の結果、入賞は以下の8作品となりました。おめでとうございます。

大賞▶該当作なし

優秀作▶「風のふくまち」新潟県・永井信隆・17歳
「白谷」鹿児島県・豊原雪・18歳

佳 作▶「電信柱」京都府・下村睦夫・22歳
「妖魔の森」兵庫県・庄内得利子・23歳

特別賞▶「移民の歌」茨城県・金田敦・?歳 「空を飛べると信じた少年」神奈川県・高橋勲・16歳
「ささいなミスとかたはねてんし」東京都・石合和世・23歳 「雪の光景」大阪府・雨樹義和・18歳

●選考を終えて

今年もダンボール箱4つがいっぱいになるくらいの作品が届いた。一般に言われている「若者の活字ばなれ」など信じられないくらいの熱気が感じられる。全作品をじっくり読み、A・B・Cの3ランクに選択していく作業が何日も続いた。アイデアは素晴らしいが文章が今ひとつ、あるいはその逆、Cランクに整理されていく作品には思わず「ごくろうさまでした」と声がでてしまう。

前回にも言ったが、ファンタジーの明確な定義やジャンル分けは無意味なことだと思う。自分の想像力で構築した世界を言葉という道具を使って描いていくこと、その行為自体がとてもスリリングだし、誰かにその世界の素晴らしさを伝えること、それがファンタジーといえるのではないか。

今回、最後まで大賞作品をひとつに絞りきれなかったため、優秀作2編とした。次回もよろしく。 (井)

●総評

まず驚かされたのは、応募作の著しいレベルアップでした。いつもならすんなりと決まる大賞も、今回の優秀作と佳作の4作品がいずれも甲乙つけがたい出来で、こうなりました。大賞は該当作なしとはなっていますが、優秀作の2作品が共に大賞であると受け取っていただいても結構です。

佳作の2作品は内容的に劣っていたのではなく、このコンテストの主旨に忠実かという意味で順位がつけられてしまっただけなので、選考委員の評価としては同等であると思います。その辺りのことを、ぜひご理解ください。

さて、それでは総評を。

全体的に見ると、物語のペース配分の優れた作品が多かったようです。

前回および前々回では、主人公の少年が旅立ち、最後に魔王を倒すといういわゆるRPG的なノリの作品が多く見られましたが、これは長編用のストーリーであり、原稿用紙30枚前後という限られたスペースでは表現しきれるものではありません。

しかし、今回はそういった傾向の作品はとても少なく、きっちりとまとめられたものばかりでした。また、最初の方で枚数を使い過ぎたため、後半急ぐことになってしまった作品も見られませんで、みなさん勉強しているなと感じました。中には5回も書き直した方もいらっしゃったようです。そういった努力は必ず実を結びますので、これからも続けてください。

最後に気になった点をひとつ。

それは視点の乱れです。一人称のはずがいつの間にか三人称になっていたり、またその逆だったりする作品がかなりありました。意図してやる場合もあるでしょうが、こういったことは基本的に欠点とされてしまいます。また、ひどい時には台詞を誰が喋っているかわからなくなってしまうこともあるのです。注意しましょう。 (手塚一郎)

★最終候補作品

- 「樫の木陰で……」
  愛知県・斉藤理恵・22歳
- 「電信柱」
  京都府・下村睦夫・22歳
- 「空を飛べると信じた少年」
  神奈川県・高橋勲・16歳
- 「尽くことなき幻想」
  埼玉県・山本卓夫・17歳
- 「雪の光景」
  大阪府・雨樹義和・18歳
- 「ささいなミスとかたはねてんし」
  東京都・石合和世・23歳
- 「妖魔の森」
  兵庫県・庄内得利子・23歳
- 「歩きはじめて……」
  北海道・宮本一・20歳
- 「白谷」
  鹿児島県・豊原雪・18歳
- 「俺の見た夢」
  岐阜県・高井道秋・16歳
- 「風のふくまち」
  新潟県・永井信隆・17歳
- 「守護竜の契約」
  千葉県・光里せらふ・29歳
- 「移民の歌」
  茨城県・金田敦・?歳

*　*　*

今回、選考を手伝わせてもらいましたが、なんだか突きぬけてしまった作品が僕としては楽しめました。「風のふくまち」なんかはその最たるものですね。文章のうまさというのもいつでも強い武器ですが、短編では一文一語の占める割合が大きいので、1ヵ所でも気合いのはいった言葉、文章があると全体の印象も大きく変わります。本当に書きたいことやものを大事に選んだ言葉で表現してやって下さい。次回も今から楽しみ。ファイト! (高橋政輝)

今回は、こんなに素晴らしい作品を送っていただきました!

今回の選考委員は、井上編集長、イラストレーターの高橋政輝、ライターの手塚一郎の3名でした。

ここからの最終候補作品の解説は手塚一郎が担当させていただきます。

まず「樫の木陰で……」。これは原稿用紙4枚という短さのために入賞を逃してしまいました。内容はホラー。町外れの樫の木の下で見かける少女が実は吸血鬼だったというオチ。一人称で語られているはずが最後で視点を乱しているのが惜しいですね。〝僕は気を失ってしまった〟という文の後に少女の台詞がくるのは妙に思えます。〝僕は気を失う直前に少女の〜〟とした方が良かったかもしれません。いずれにせよ、完成度の高い作品でした。

次は「電信柱」。正体不明の物体グニョグニョの登場で世界が破滅するかと思いきや……という作品。最後に「電信柱」という、現在の日本の家族を演じるRPGが登場します。夢オチ以外にも解釈があり、読み終わった時に思わず考えこんでしまいました。この作品で一番評価されたのは頻繁に出てくる食事シーンのリアルさ。なかなか得難い才能です。

続いて「空を飛べると信じた少年」。飛ぶことに挫折しながらも力強く生きる少年を吟遊詩人ロリエシンの視点で語った作品。きれいにまとまっている素晴らしい出来なのですが、30枚に満たないということで入賞を果たせませんでした。次回も期待してます。

自分の暮らす街と同じ名〝モニカ〟を名乗る画家の物語が「尽くことなき幻想」です。〝モニカ〟というサインの入った絵を売ってしまったことから街が消えはじめてゆくホラーっぽいファンタジー。かなり暗めのオチが印象に残っています。描写が少しくどいのと、展開がスローテンポな点が響いてしまいました。

「雪の光景」は幼馴染みの少年と少女が雪を見たいと思ったことから、最後はふたりがなぜ同じ色の瞳をしているのかといったオチにつながる物語。サブストーリー的に七夕の説話が入れられている点が新鮮でした。ただ、ふたりの瞳が同じ色だから結ばれる運命にある、というよりも逆にすべてが同じなのに兄妹でないのはなぜか、という方向に持っていくのが良かったと思えないこともありませんが。いずれにせよ力があるのは確か。プロを目指してガンバッてください。

次は「ささいなミスとかたはねてんし」です。片羽のない欠陥天使と〝僕〟の物語。その天使は実はファミコンソフト「ドラゴンストーリー」に登場するキャラクターで……。とても読みやすく仕上がっているのが印象的な心暖まるお話でした。強烈なイメージを欠いている点が響いたようですが、こういったタイプの物語の場合は不可抗力なのかもしれません。元となる中編も読んでみたいなあ。

「妖魔の森」。元・神殿楽師カザフェの冒険譚。詩的、というよりも音楽的な文章はタニス・リーを彷彿とさせます(好きでしょ?)。内容はカザフェが妖魔の森を通り抜けるという小規模なものですが、人物や状況の描写の積み重ねが素晴らしく、飽きさせません。このままでも十分にプロとして通用すると思うのですが……。あまりこのコンテスト向きでなかったため佳作となってしまいました。ごめんなさい。

続いて「歩きはじめて……」。魔法屋の青年フットーと、彼を慕う少年トッドが突然現れた巨人から村を救う物語。読みやすく、暖か味のある文章が特徴でした。こういった物語ですと、いつの間にか少年が強くなって活躍するタイプになりがちですが、こと「歩きはじめて……」ではそのようなことがなく、少年はあくまで少年であることにこだわっています。そこが、とてもいいな、と感じました。ただ、あまりに普通の物語すぎたようです。

次は「白谷」。旅に出された伽羅(きゃら)という名の少女が、女戦士オンサと出会う物語。次号に掲載される予定なのでくわしくは書きませんが、悲しいファンタジーです。淡々とした語り口が雰囲気に合っているように思えます。中ほどにある「香る木ならば、香ってみろ」という台詞が死ぬほど好きです。みなさん、次号を楽しみにしていてくださいね。

次は「俺の見た夢」。砂漠にいる夢だけではなく、現実でも喉が乾いてしようがない男が主人公の物語です。なぜそんなことになってしまったのかという部分がオチ。自分の部屋に置いてある植物に水をあげなかったためなのですが、それだけではないところが評価されました。夢の中で植物(女性の形をとっている)と愛を誓い、ついには結ばれ、それが現実世界で「種」となり、育ったこの子供は妖精となったのです。最後のイメージの美しさこそ群を抜いていましたが、そこに到るまでがややスローテンポな点がネックとなってしまったようです。次回作も期待しています。

続いて「風のふくまち」。今号に全文が掲載されているので、ここで内容に触れることはしません。どうぞ、お読みください。……読み終わりましたか?この作品が評価されたのは、なんといっても「力強さ」に溢れているからでしょう。冒頭での「ドキドキ」を最後の最後まで引っぱる力は並ではありません。SFと呼ぶべきか、ファンタジーと呼ぶべきかは人によって違うでしょうが、誰もが楽しめる作品だということは確かです。これを読んだみなさんがどういった感想を持たれたか興味のあるところ。お便りなどを送ってくださると嬉しく思います。ちなみに、ぼくはテリー・ギリアム監督の映画「未来世紀ブラジル」や「バロン」などを、なぜか思い出しました。

次は「守護竜の契約」。ドラゴンスレインの一族──三百年に一度、竜を倒すためだけに生まれてくる聖騎士ユーグの物語。しかし、彼はワイバーンを倒すと同時に力尽き……。そんなユーグに心を寄せるランディーニャ姫がワイバーンの棲む洞窟で見たものは果たして──。悲しいオチなのですが、なぜか読むと心が暖かくなるような感じがします。ただ後半に比べて前半にやや難があるとの意見があり、残念ながら入賞とはなりませんでした。こういった物語の場合、「鎖帷子」に「チェインメイル」とか、「兜」に「バーレルヘルム」などのルビを振るのはあまり良くないのでは、との感想も聞かれました。どうでしょうか?

最後は「移民の歌」。副題に〝おれの中の女神転生2〟とあり、RPGのノベライズとも読めますが、それを知らなくても十分に楽しめるところが素晴らしい。特筆すべきは、その文体。サイバーパンクを彷彿とさせるもので、とてもカッコ良く決められています。また内容は〝性と暴力とロック〟をモチーフとした、いわゆる「スプラッターパンク」風に仕上げられています。文章をいくつか抜き出してみましょう。

『その日30本の酒を納めるために、倉庫に車を乗り付けた。倉庫番はいつものように穴の開いたビーチパラソルの下で、なつかしのロックをきいていた。(メタリカ?)』

『おれはわたされた袋の中をのぞいた、中にはいくつかのドラッグとちいさな黒い箱が入っていた、それはひとつの時代の象徴、SONYのポケットテレビだった。』

『「YOU AND Iの跡をほじくってやっと見つけたんだ、DATはぜんめつだったよ」いってるはらから聞きはじめた、曲はツェッペリンの「移民の歌」だ。』

と、こんな感じです。雰囲気は伝わったでしょうか。句読点の使い方が妙なのも魅力です。あまりこのコンテスト向けの内容でなかったため入賞とはなりませんでしたが、衝撃度は最高だったと思います。よかったら、今度お便りください。ところで、おいくつなのですか?

──これで最終候補作品の解説を終わります。もう少しスペースがあれば各作品のあらすじを紹介したかったのですが……残念です。

さて、それでは、いずれ開かれるであろう「第4回ファンタジーノベルコンテスト」について少々。

おそらく原稿用紙30枚前後というのは変わらないでしょう。ただし、お便り(あるいはあとがき)をつけていただくことになりそうです。やはり作者がどんなことを考えて作品を書いたのかを知りたいものですからね。

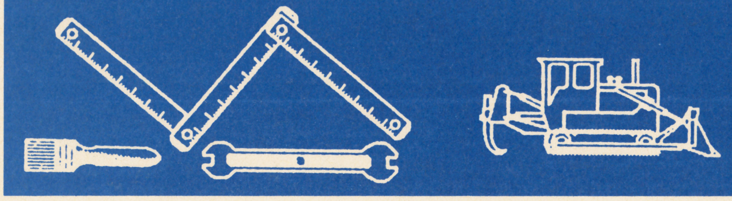
〝ファンタジー〟という言葉こそつけられているコンテストですが、題材は自由。既成の概念にとらわれず、自由な発想でチャレンジしてください。

それでは「第4回ファンタジーノベルコンテスト」までお元気で!

第3回　ファンタジーノベルコンテスト・優秀作品

風のふくまち　A WINDY TOWN

作／永井信隆　（17歳・新潟県）



「お兄ちゃーん」

と、いもうとが僕にジャンプしてのっかってきた。いもうとのそでや、髪の毛が僕の頬をかすめる。

「こらっおもいおもい」

と、僕は、そう怒るけれど、いもうとの、あの、やわらかな匂いと、あの、いもうとの、アノ、アノ、チッチャナオモミ、アノ、アノノノ、ガガッアノ、ガガガガッ、ア、ガガ、ノ、ガガッガ、ピーガ、ピーガ、ガガピ————————————————————。

嫌いではなかった。

———何か、部屋全体がうねっていた。僕のぼけていた焦点がひとつに定まった。

「ここはどこだろう」

そこは温室のようで、とがった葉っぱの植物の鉢植えが壁から床から、びっしりと置かれ、遠いむこう側に置いてある小さい扇風機の風になびいていた。

「うねって見えたのは、この植物のせいだったのか…」

この部屋をながめ、僕はなんだか変だと思った。僕の肌には、風は感じられないのに、すぐ目の前の植物は、パサンパサンと、まるで風があるかのようになびいている。僕の思いに〝そうだ〟と言うかのように、鉢植えのひとつが、カチッとなった。

「‼」

その音は、モーターとかで動くおもちゃがだす音だった。そして…

カチン、カチカチカチ

つるぎみたいな葉っぱがなびくたびに、その音がするようになった。

もしかしてこの部屋にある物は、僕の思っている物じゃないんじゃないのか…。

僕の、今の思いをたとえる。

——いままで信じてきた人を急に疑ってしまう、あの、気分。

——歯車のいっぱい回った時計塔の中にいる…。わからないか…

僕は、僕の思いを確かめるために、そのつるぎのような葉っぱをめくった。

「あああ…」

なんてことだ…。これは、この全部は…植物なんかじゃなかった。

この葉っぱの表面はきれいに塗装されて本物そっくりだけど、裏側はプラスチックのミドリ色そのもので、金属棒が動いて、その葉っぱを上下になびいているように見せていた。

「植物」はまだ、カチカチとしか音はしていなかった。

つかまれている葉っぱをふりほどこうと、ぐいぐい抵抗している。ガチンと音がしてもっと音がでかくなったので、指をはなして、逃してやった。葉っぱはしばらくコゲ臭いニオイをさせてぎこちない動き方をしていたが、ギーギーと断末魔の音がしてガッツンと動かなくなってしまった。どこかショートしたらしく、火花がちった。

「ほかのもやっぱり全部こうなのか」

となりに手をのばしたときに、突然部屋全体が真っ赤っかになった。むこうにある点滅する赤ランプのせいだ。

「128番コショウ。128番コショウ」

なにかに押し潰されそうになるほど怖くなった。

「 点検ヒツヨウ。点検ヒツヨウ」

僕は、わっとそこを飛び出した。ドアは開けっぱなし。とても寒い空気が流れこんできた。寒いのは、温度のことじゃない。

＊　＊

飛び出したそこは、狭い狭い庭だった。ちょっとずつ、どこか変わっているけれど、

「僕んちの庭だ…」

僕の目はおかしくなってしまったんじゃないかと思うほど、この庭はおかしな色をしていた。しかも、ちょっと変。

ただ真ミドリをした植木たち。マミドリの芝生。すっかりまっ赤っかのバラの木。アクビをするだけの真っ黒い犬は、ブックじゃないか。ブックは、プラスチックの体になっていた。ああ…。白いペンキの鉄の塀、その上にレールが敷かれ、ダイダイの猫が灰色のネズミを同じスピードで追いかけていた。

塀のむこうは、ピカピカした金属の電柱が立っていて、そのまたむこうは、道路をはさんで、のっぺりなピンクとか、むらさきとかの色をした家が建っていた。クロとか、チャイロもみえた。

「どこが〝ちょっと変〟だ」

悪態をついた。あーあ。

ため息をついた。

「どうしてしまったんだろう」

僕は、耳を澄ましたくなかった。耳を澄ましてしまうと、歯車やモーターとブザーの音だけしか聞こえなくて、とても空しい気分になってしまう。ブザー音は痛いくらいだ。なんて空しい音をだすのだろう。

さっきの温室は、この庭のものおきの場所にあった。

僕は、僕んちに入ってみようと、玄関にまわり、水色した家の水色のドアノブをつかんだが…

「これだけ、こんなに変わっているんだ、人間は、どうなんだろう。僕の父さんと母さんは…」　いもうとも…。

ドアを開け、おそるおそる忍び込むような格好で中に入った。

そうそう、風がふいてきた。

＊　＊

僕は、ドアを開けるたびに、最後の姿をした父さんと母さんがいるのではないのかと、ドキドキビクビクしていた。居間、台所、寝室、おしいれ、風呂場に、天井裏…。けれど

誰もいなかった。

家の中はまるで、未来の住まいといった感じで、家具とか部屋は角ばったデザインをしていた。

そんなこんなで、今、二階にいる。二階は部屋が三つあり、この部屋は、父さんと母さんの寝室、まん中は、僕の部屋、むこうにあるドアは、わからなかった。けど、なぜかぼくは開けずに、僕の部屋に入ってしまった。

僕の部屋はほかと同じく未来風にされてあった。入って左側に机が、右側にはかたそうな（なにせプラスチック製）ベッドが押しつけてあり、まん中に窓がついて、さっきよりも、もっといっぱいの色つきの家が見える。

「まったく、どうしてしまったんだろう」

僕は、ボソリと言って窓に額をゴツンとぶつけながら、見えるかぎりの家々をながめる。

「まるで、おもちゃの国じゃないか。僕の頭がおかしいのか…、それともこの世界が狂っているのか……」

窓から見える木々は、プラスチック製なのに、ユラリユラリゆれていた。本当の風か確かめたかったけど、この窓をどうやって開けるのかわからなかった。

「フンッどうせ見えないところで、でっかい扇風機が回っているんだ」

ベッドに座って、頭を整理したかった。けれど…

⁑　　　⁑

父さんと母さんは、ソファでむかい合い楽しそうなお話をしていた。父さんは新聞を見ながら、母さんはコーヒーをいれながら笑っている。

楽しそうだな、僕もあっちへ急ごう。僕は、急ぐのだけど僕の体は金属なのでうまく動かない。地面をうめつくす、ねじとか、細かい部品類とか、金属片にぬかってしまい、そのうち、それらがより集まった細い腕がいっぱいはえてきて、僕の体をつかまえて、頭のカバーを外ずして細かい部品でできた脳みそをナデナデする。

父さんは新聞を空に投げ、コーヒーを飲もうとして母さんを見たら吹きだしてしまった。母さんもつられて父さんと吹きだした。新聞は、鶴に折られて遠くに飛んでいった。僕も今いくからね。

僕は、いやだと解(ほど)こうとしたけれど腕はかたく、だめだった。腕たちは、＋(プラス)とか－(マイナス)のドライバーになって、僕を指先から分解してきて、細かい部品があたりに飛び散り、僕のはどれがどれだか、わからなくなってしまった。

父さんはコーヒーを飲んだ。母さんも飲んだ。そのとたんに二人の顎を通り抜け、コーヒーは流れだし、服を溶かしてしまった。おや、二人とも金属の体が見える、そうか父さんも母さんも僕と同じだったのか。よかった。

僕は、肩と腰まで分解されてしまった。けれど、もう怖くなんかない。

父さんと母さんは、そのままの形で動かなくなってしまい、コーヒーはザーザー流れ続け、二人の体に、赤茶色の錆がういてきた。

それは、苔みたいに増えて二人を被ってしまった。ホラ、みんなおんなじだ。

僕は、首まで分解された。

二人の錆ゴケがどこかに散って去ったあとには、まるいピンク色したものが、こじんまりとあった。

僕は、分解され続け、ついに脳みそまで全部分解されてしまった。

あれ、僕だけ違うぞ。僕にはあれはないのか。ぼくもほしいよ…どこにあるの…ねえ…どこにあるの…

ハッ

ドキッとした。僕は、いつの間にか寝てしまっていた。汗が吹き出ている。

ものすごく気分が悪いとしか、もう、覚えていなかった。

外はもう、うす暗くなって、この部屋も暗かった。窓から見える家々から明りがもれてきた。

⁑　　　⁑

木々がゆれているのが見えるので、相変わらず風は吹いているらしいが窓が開かないので確かめられない。また、裏返したら機械仕掛けなのかもしれないし…。

暗くてどうしようもないので明かりを探した。覚えている場所にはスイッチはなかったので、あちこち探しはじめる。

「僕は、別な世界からやってきたんじゃないのかな。それともここは、夢の中のまた夢の世界だったりして」

どうやら、この部屋の壁はみんなツルツルで、スイッチはなかった。

「と、なると、未来風だから言葉がスイッチなのかな。明りよ、つけっ」

ほんの一瞬、ヴーンと鳴って、パッと部屋が明るくなった。この冷たい光は壁からだった。天井のまん中に、それらしき物があったのに。なら、あれは飾りか？

「じゃあ、窓もそうかな。マドヒラケッ」

またヴンと聞こえて、勢いよくパカンと開いた。開いたら、まったくにおいのない風が吹きこんできた。

「父さんと母さんは、僕に会ったらなんて言うかしら。『お帰りなさい』って言ってごく普通にあつかってくれて、おやつに、エネルギー電池なんか出されたりなんかして…」

……笑えなかった……。

「いつ帰ってくるんだろうか…」

やがて闇に沈む家々をながめる。においがないので、いくら吸い込んでも、空気がないように思われた。変だ。

「こんなところに人間が住んでも、ちっともおもしろくないだろう…。狂って死んでしまうか、毎日泣きながらすごすんじゃないのかな…」

じゃあ…僕は？　と、考えをそっちにむけかけたけど、やめて窓を閉めさせた。風が僕をとてもイライラさせたから。

廊下からコツコツと、足音が聞こえ、それからドアを閉める音がした。僕はあまりのあたり前さに、最初、気づかず、ずっと窓から家々をながめていた。そして、もう一回ドア音がした。

ハッ

「だれかいる…」

ドキッとなり、コツコツ、足音を息を殺して聞いている。いざ、となると、どんな顔をしていいのか、わからなくなる。

恐ろしくなり、汗がひとすじ流れ落ち、心臓は、ドキドキと聞こえる。そしてドアのノブが回り、ゆっくりと開く。

なぜ、僕はあんなに怖くなったのだろう。あんまりなものだから、思わず身構えてしまった。フゥと息をついた。汗をぬぐって僕の考えすぎと思った。

なんのことはない。普通の体をした、僕のいもうとだった。

あんなにビクビクした僕がおかしく思えて苦笑いした。ああ…なんてバカだったんだろう…アハハ。

「お腹すいたね。夕飯まだかなあ。そうだ、パパとママは？」

と言って、だっこするために、そばにいってしゃがんだ。……どうりで、なにもしゃべらないわけだ…。

もう一度汗が吹き出し、心臓がドキドキ。僕は、しゃがんだまま動けなかった。おかげでいもうとの顔を、じっくり見るハメになってしまった。ハダは、ツルツルなゴム製、髪の毛は細い細いグラスファイバー、ガラスの瞳のおくは、冷たいカメラアイが見える。

ただ立っているだけのいもうとが恐ろしい。世界中の人間がこうなのか。二人とも、じっと見つめあう。表情のわからない眼で僕を見ている。もうひとすじの汗が流れた。

実は、恐ろしくもなんともない、ただの普通のいもうとなのではないか（体の材質を除いて）と、思いはじめたのは、しばらくあとのことだった。ほんのちょっと、気をゆるめて聞いてみた。

「パ、パパと、ママは、どうしたんだい。今、どこにいる…」

いもうとの頭に〝？〟の文字が浮かび上がりそうなほど、なにもわかっていず、キョト

ンと僕を見る…。僕は、質問を変えて聞こうとした時に、いもうとの口がパッカリ開いた。
「ずっと、ずっと、まっていたのよ」
「えっ…」
人間のいもうとみたいな声がして、意外で聞き取るのに手間どってしまった。もっともっと合成音した声を出すかと思った。
「パパもママも、もう、うごけないって」
「そ、そりゃあ、悪かった…。だから、パパとママは…」
いもうとは、顔にも、眼にも、声にも、表情がなかった。今の、いもうとに、それを期待するほうがムリなのか…。しかし、いもうとは、まるで人形だ。
「パパッママッ」
突然、それが叫んだ。
「だから、その二人は、どこにいるか…」
「マッママママママママ、ママッ」
「…？　ママが、どうかしたのか」
「パパパッパパパパパパパ、パパ」
「パパとママがどうしたんだよ、ちゃんと教えてくれっ」
マユと、目尻が、カクンと下って、口が、パカッと横にひろがった。…？
「おにいちゃ〜ん」
どうやら、いもうとの笑い顔らしい。僕は、ドキッとして、後ろに飛び退いた。おさまりかけた汗が、また吹き出し、もう一回ドキドキ。いもうとは、両手をひろげている。だっこしてくれ、と言う合図だと思った。そんなことしてやれる気分じゃな……あっ!!　だっこの合図じゃなかった。両手をひろげたのは、この手を見てくれと言っている。らしい…
手のひらは、なんだかベタベタと、ミドリ色に汚れていた。なにかのオイルかな、考えている僕のスキをついて、いもうとは、いったんしゃがんで、天井スレスレにまで飛びあがった。
「お兄ちゃーん」
ギャフンッ　思わずこう言った。いもうとの体は、今、僕の上にのっかっている。
ほとんど金属でできた、いもうとは、僕を直撃した。恐ろしく重く、とても硬い体をしたいもうとは、なおも、僕の上でジタバタ騒ぐ。僕は死んでしまった……。
いや、まだ死んではいないぞ。いもうとをやっと、どけて、ゲホゲホむせている。僕は本当に死ぬかと思った…ゲホッゲホッ。
ドアのむこうから青い閃光が見えた。光花らしい…、ハッもしや。
「おい、パパとママ、を…、どうしたんだよ。みどり色のそれは…」
いもうとは人形のよう。
「アハハハハハハハハハハハ」
首が、縦に一回転した。もう、おどろかなかった。
「パパ、ママ、コワレチャッタ…」
コゲ臭いにおいが漂ってきた。
「オニーチャンモ、コワレター、アハハハハハハー」
コレをなくしてしまったほうが、いもうとのためだ、と思った。
アハハと笑う〝コレ〟をつかみ、思いきり投げつけた。

「イモウトも、コワレチャッター、アハハハハハー」

あははーといっしょに笑ってあげた。光花が一回ひかって、ミドリ色のオイルが、静かに流れてきた。
気がついたら、道路のまん中で大泣きしていた。電柱がゴウゴウ、くもは、グングン流されていた。

⁂　　⁂

「僕も使っているMMマック社の高性能音楽センサー。従来のセンサーに比べて、より良く、素晴らしい音楽も聞き取れる。あなたの耳にどうぞ」
ラジオの〝トム〟でさえこうだ。僕は夜の住宅地区を独りぼっちで歩き、さっきの事を思いだしていた。他から僕を見たら廃人とまちがえそうなほど…いや、半分は、もう、そうなってしまいそうだった。
「いくら機械だと言っても、僕のいもうとじゃないか。いや、あれは、いもうとなんかじゃない…。まてよ…」
と、考えのリレーをしてしまう。慰めるとか、叱ってくれるとかしてくれる人もいない。
「じゃあ、どうすればよかったんだっ」
もう一回泣く…。
ゼンマイ動力の月はもう、三日月になっていた。

⁂　　⁂

昼と間違えそうなほどに明るい町の中心地区へやってきた。
僕は、ドカーンと上を見上げっぱなしだった。
この町の中心地区は、とてつもないビルディングと、ゴチャゴチャとした部分がうまく共存しあっていて、見るからに多くの機械人が住んでいそうだ。
広めの道路には、いろんな姿をした機械人が、夜にもかかわらず、セカセカ歩き、やってきては、去っていった。
そうそう、ここのビルディングは、金属製ではあるけれど、白く塗られて、あまり違和感はなかった（つまり…）。
レストランと書かれた場所が目に入る。なにを食べているかと覗いて見たら、頭なんかを交換するチューンナップ工場だった。
なんだか安心していると、後ろから。
「ヤア、キみ、イイフェイスカバーしているネ」
ザーザー音が混った、明らかな合成音が聞こえるので振りむいた。フェイスカバーと言うのは、人間で言う顔の皮膚のことだろうか。
声の主は、ボロボロのコートを着て、ポンコツそうな体をした男？だった。顔は金属そのもので、カメラアイと、口のスピーカーはむきだし、なにもしゃべらない時も、たえずザーザー音が聞こえる。
「ちょっと見せてくれないか。オイラも、それを買おウと思ッテネ」
僕は、それを拒否した。僕の顔はこの男には（もし、売っていたら）とうてい買えそうもなかったのと、僕の体は、みんな揃って1セットだから。男のスピーカーから、ピキッと音がした。僕は一歩退いた。
「ええい、面倒だっ。首ごともらうゼ」
いきなり、首からつかみ、僕をブンブン振り回した。
「ちっちっぎれるっはなせっこれは、取り外せないんだっ」
僕は、ボロのコートの下をつかんで、コードかチューブを引っ張った。二つつながっていたうちのひとつがちぎれ、男の右足が体を支えられなくなって、地面に膝をついた。
だいぶ楽になったけど、手をまだゆるめてくれないので、肩のコードをちぎった。
「や、やばかった…」
今やったことは、暴れもがいたり、男を蹴っとばしたりして、やっと、やっと、できたことなので本当にやばかった。死ぬかと思った。
男のボロ服は、じっとりと、ミドリ色に染まっていた。
僕は、その男をもう一つ蹴っとばして、いきなりそこから、逃げ出した。
「あいつだ、あいつにミスがでた」
そんな言葉と、恐怖を背中に感じながら、足をフル回転させて、わけがわからなくなるほど、いろんな角を曲がり暗い所を走る。オイルに酔っ払った機械人をふんずけた。
この町全体がサイレンのようにうなって見え、初めて、巨大さを感じた。
「なんてことだ、この僕が殺されかけたんだぞ。やらなきゃこっちがやられたのに。ここは、結果だけしか用はないのか…」
むこうに、サイレンを頭に回した青い警官ロボットが、僕を探し回っているのが見え、慌ててUターンした。まだ見つかってはいない。僕は、修理がきかないんだぞ、と言いかけた時に…。
三日月は、最後に、ピロンとなって動かなくなった。

＊　　　　＊

そう、確かに、鳴いた。僕は、立ち止まった。　…あれ、やっぱり違ったかな。目と耳を澄ます。

「ぽっぽう」

ほら、やっぱり。辺りを見まわす。

「ぽっぽぽう」

また。こんどは、あっちから聞こえたので、そこへ行って、キョロキョロ探す。

「ぽぽう」

やあ、そっちからか。

そうやって11回鳴いて、僕は11回追いかけた。そして最後の12回めを聞いた。

「ぽう」

鳴き声は、いろんな所で聞こえてきて、夢中のうちに、こんな所へきてしまった。12回めの鳴き声は、あの店の前で鳴いた。

「あっ」

その店は、泣きたくなるほど懐しい色をしていた。

本当は、色なんかどうでもよかった。ただ、ただ、正真（しょうしん）な木の感触。頬ずりをして、涙がひとつ、つたう。

「懐しいなあ、何百年も、さわっていない感じだ。よく、のこっていたものだなあ」

ここら辺の建物の混み具合で、忘れられたのかな。とも思った。

この店を、ちょいと見上げても、看板はなかった。木の桟（さん）で小さく区切られたガラスごしに覗いて見ても暗くてわからなかった。耳には、カッチ、コッチと規則正しく聞こえてくる。

なんだかのんびりとしていて、こっちものんびりとした気分になってくる。

「時計屋さんかな」

不思議と、僕はなんの抵抗もなく、この店の中に入っていた。中に入るともっと多くのカッチコッチ音が聞こえる。ここは時が流れている…。あのプラスチックの模造品たちは、永久にあのままなのかな。

「そう、ちゃんとここは年をとる…。そして、嫌でも老いぼれる…」

店の奥のほうから、低くて静かな声が聞こえた。その時、月明りが店内にさしこんだけれど奥のほうまではとどかなかった。

店の壁とか机には、小さい屋根と、小さい窓のついた、いろんなハト時計が懸けられたり、置かれたりしていた。

僕は、そこにいるおじさんは、ぼくと同じ〝人間〟なのではと…

「いいや、私は、真の人間じゃあない。人間の部分はもう〝こころ〟だけだ」

「心があるなら、りっぱな人間だよ」

ハトオジサンは、何でもわかっていた。それは、わかっていたけど、言わずにはいられなかった。

「僕が、この世界へきた理由を、考えます…僕は…ぼくは…」

いもうとや、あの男のことを思い出して、かなしくて、泣きそうになった。

「僕は、この病んだ世界のスイッチを切りにやってきたのでしょう…」

しばらく、ハト時計だけがしばらくカッチコッチとやっている…。そして、静かに…。

「スイッチを切ったあと、お前は、どうするのだ」

「その時は…覚悟の上です」

「…他の生物から見離され…自分自身の生命からも見離された…」

ハトオジサンは、静かだったけれども…

「涙と怒りと…笑顔を、金属の殻にとじこめて人間たちは、本当にそれで良いと思っているのだろうか…」

「……」

僕は、黙りこんでしまった。

「きっと、頭のどこかでお前を待っている」

ハトオジサンの声と気配は、もうしなくなった。僕はおじさんの所へ駆けよったが、何も言わない金属の体があるだけだった。

三日月は、自分でねじを巻いて、またオルゴールの動きをしている。

店の中は、月明りと、立ちすくむ僕と、あい変らずカッチコッチやっているハト時計たちだけ。

＊　　　　＊

ドカンととびらがやぶられた。ハッと振りむいた僕は…もう、おそかった。

僕は、最後のていこうをした。狂ったようにあばれた。青い警官ロボットをひっくりかえした。電気のような棒でなぐられもした。僕の腕の関節なんか反対に動いたりもした。そして僕も。

コワレチャッター

僕は、修理センターに送られた。ロボットどうしの話を聞くと、体全部を取りかえなければ、ならないらしい。修理台の上に乗せられた。よく動く細い腕に取り付けられたメスが僕に沈む。マスイなしで僕の修理はすすめられる…。

僕は、力の限り叫んだ。

僕の叫び声は、今やってきたニオイなしの風にうまくのって、まち全体に吹きこんだ。

さあ。いま。まさに。すぐ。ボクサケブ。

さあ。みんな。やっと。オメザメ。

さあ。みんなも。みんなも。サケブ。

みんなみんな。サケブサケブサケブ。

いぬも。くさ木も。ヤット。サケブ。

サケブ　サケブ　サケブ　サケブ

目が覚める　目が覚める　目がさめる

みんな　わらう　わらう　わらう　わらう

ああ…気がとおくなる…。　けど…。

僕の修理は終わった。最新型で高性能な体になった。僕の記憶は、ゼロからはじまる。

ただ…まっ赤なオイル…いや、それだけしか憶えていない。

僕は、ゆっくりと思考回路を目覚めさせた。カメラアイに、僕を覗きこむ顔が見える。

「よっ英雄。お目覚めかい」

友…。ぼくの、僕の友だ…。友は、ニッコリ笑った。なつかしい…笑顔。

「英雄？　どういうことだい」

なにせ、記憶がゼロだから。

「ううんと、とにかく起きてくれ、見てもらったほうが早いからな」

ゆっくり起き上って、立って見た。まだ、どうも不慣れで、変な感じだ。友の肩をかりて、ゆっくりセンターの外にでて…。

わぁー…。

「なっどうだい。みんな、君のおかげだよ」

みどり　みどり　みどり　むこうまで緑。風は、あたたかく春の匂いがする。緑の葉をなでてまわって、つむじをかいた。黄色とか白の小さい花にみつばちが働き、ちょうちょが追いかけっこして…。あそこに巣作りしている夫婦鳥がいるぞ。

「すごいねっ」

て、僕が言って、口もとがほころんだ。友も、匂いを胸いっぱいすいこんでニッコリ笑った。僕もめいっぱいすいこんだ。

春の匂いは、すいこむだけでうれしくなる。

あっあそこにうさぎの耳が…。

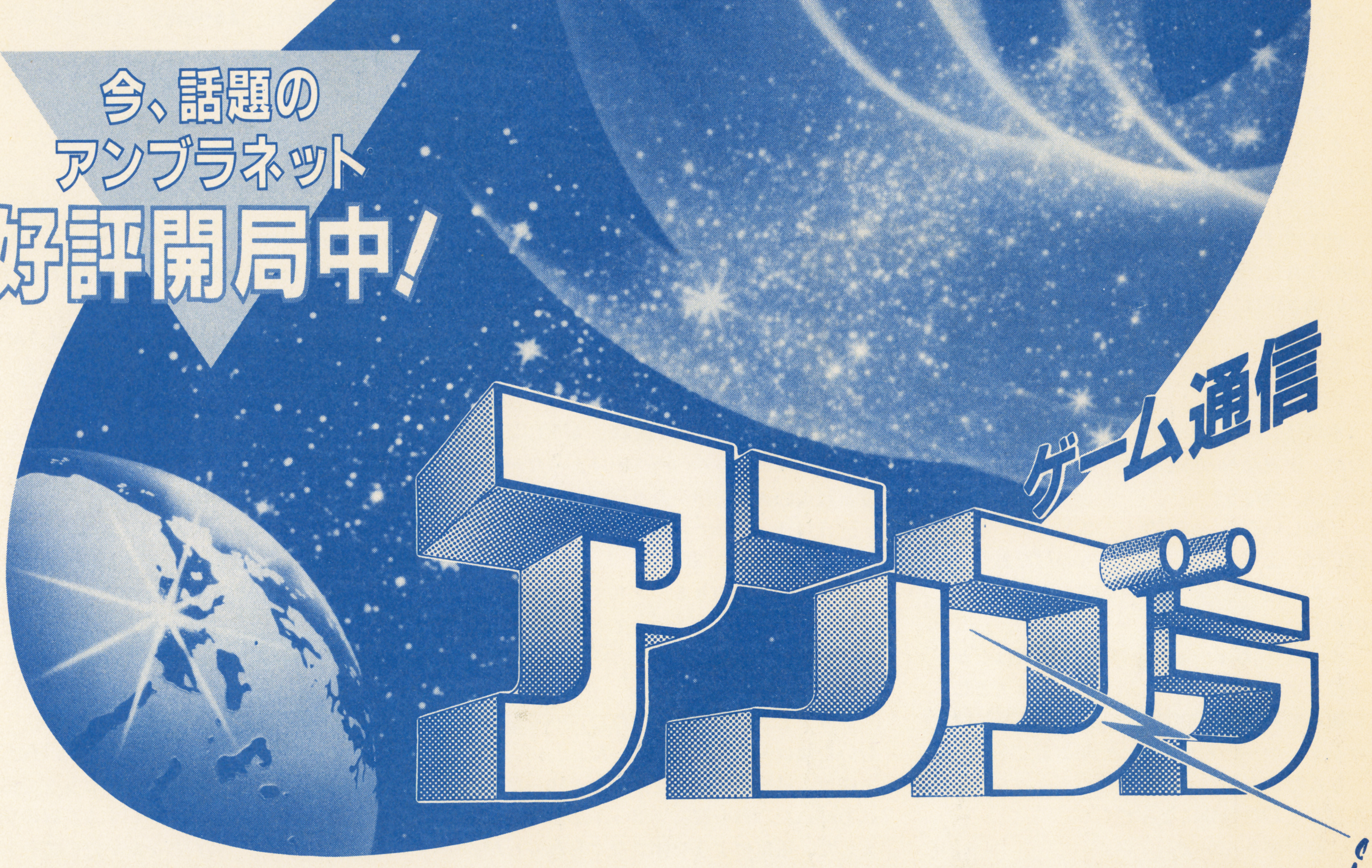
４月20日。人類の冬の終わった日。

生命の春のさいしょの日

（おわり）

今、ゲーム情報は空間を超えた!!

「アンブラ」は、キミのすぐ近くに広がる異空間。
いつでもゲーム好きの仲間が迎えてくれるふれあいの世界だ。
さあ、キミだけのコード・ネームを使って
「アンブラ」の住人になろう!



「アンブラ」それはキミの仲間たちが待つ、もうひとつの世界!!

「ダイヤルQ²ネットワーク」で

ゲーム仲間と楽しく遊ぼう!

いよいよお待ちかねの「スーパーファミコン」が登場、新しいソフトも続々と加わり、相変わらずファミコンの世界は新しい話題でいっぱいだ。

ゲーム通信「アンブラ」は、ゲーム大好き人間のキミたちを電話でつなぐダイヤルQ²ネットワーク。今まで会ったことも話したこともない〝アンブラの住人〟と気軽にコミュニケーションできる。だって顔も見えないし、〝ドラゴン〟とか〝クエスト〟とか、お互いにコードネームで呼びあうので、まるでもう一人の自分になったような気分。会話もスイスイはずむというわけ。新作ゲームの情報やゲームの攻略法、もちろん学校の話題や自分の悩みなど話す内容は自由だ。

さて、「アンブラ」には5人の仲間で語り合うグループ方式と、1対1で通信するプライベート方式の2種類がある。どちらも料金は3分間で30円。でも、あんまり楽しいからといって電話をかけすぎるとお父さんやお母さんにカミつかれるから注意してね。電話のかけ方はすごく簡単。右の電話番号に電話すると説明のテープが流れるからキミはそれにしたがうだけ。仲間が出たら恥ずかしがらずに積極的にしゃべってほしい。では、アンブラ仲間によろしくね。

さあ、キミも「アンブラ」で新作ゲームの情報交換やゲームの攻略法を仲間と語ろう。下の電話番号を回してネ……。

●5人の仲間と語りあうグループ方式 ☎0990-33-0037

●1対1で通信するプライベート方式 ☎0990-33-0038

●通話料金は両方式とも3分間30円
(但し、東京(03)以外からは市街料金がかかります)。

※電話のかけすぎに注意しましょう。

●くわしいお問い合わせは――
PNI 株式会社 パーソナルネットワン
〒160 東京都新宿区舟町7番地ポワロービル8F ☎03-5379-0290

ついに誕生!!

1か月の訓練で0.2から1.0も夢ではない!

©1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED　★アメリカ視力回復協会編

視力回復 トレーニング講座

●器具や薬は使いません。視力回復の理論を築いたベイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます!!

視力0.1以下の近視でも、あきらめるな! 遠視、乱視も訓練しだいで、回復し正常になります!

視力でお困りのあなたに朗報です。自宅にいながら、訓練ができる視力回復の最新プログラムがアメリカから上陸し、今全国でスゴイ反響です。もともと近・遠・乱視・老眼などは眼の病気ではなく、網膜の像の焦点が合わないために起る視覚的な現象です。当講座は全米で約43万キットを販売し実証された画期的な《トレーナーシステム》を採用し、眼の自然回復力を強化しながら、短期間に効果を上げ、あなたの眼を救います。

アメリカから上陸。全米で43万人が効果を証明!!最新理論に基づいた画期的なトレーニング方法。全25パターンを遂に公開!!

ラクラク安心トレーニング。わずらわしいメガネ・コンタクトはサヨーナラ!

視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座ならそれらをときほぐし、視力を強化する25のトレーニングメニューに従い、『朝晩20分、1か月』続けるだけでムリなく楽しく、目標を達成できます。

特に10代から20代の近視には効果絶大で今実行しなければ、とりかえしがつきません。それだけ眼は生きていく上で大切なもの。メガネやコンタクトに、頼っているのでは一生のハンデです。

あなたも驚異の方法を体験してみませんか!

●当プログラムの開発者のご略歴

ユージンクォーリー博士

●ユージンクォーリー博士　カリフォルニアを中心に視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、実際の訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。**●ベレスフォード博士**　レスター大学の理学・哲学博士号をもつ英国の科学者。現在アメリカの科学発展協会会員で、米国検眼振興協会でご活躍中。

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

案内書無料急送

●ハガキの書きかた

〒166 東京都杉並局 私書箱44号 日本視力回復協会 A342係

41円

「案内書送れ」
●〒住所
●氏名 ●年令
●電話番号

〒166 東京都杉並区成田東4-36-15 日本視力回復協会

お急ぎの方はお電話でどうぞ!!

☎東京03-3318-6111(代表)
●受付：朝9時30分～夜9時(年中無休)

カプコンアクションの研究

vol.2 ファイナルファイト

「ストリートファイター」以降途絶えていたカプコンの格闘アクション。それが、この「ファイナルファイト」で復活した。リアルで激しく、しかしそれでいて誰もが楽しめる内容を目指したこの作品は、だから当然のことのように大ヒットとなった。しかし、その陰にはたゆまぬ努力があったのだ。

完成度の高い格闘ゲームを創るのは難しい——そう聞いたことがある。その難しさをひと言で語るならば〝間合い〟であろう。どの距離でこちらの攻撃が当たるのか、またどの距離だと逆にやられてしまうのか、を設定するのが大変なのだということだ。

ゲームは現実と違う。だから、プレイヤーがその世界で要求される感覚は当然のことながら現実とは違う。けれども、格闘というシンプルで現実味のあるものが題材となると、どうしても遊び手はゲームに現実を求めてしまうのである。「こっちの蹴りが当たっているじゃないか」と思われてしまったら、格闘ゲームはその時点で輝きを失ってしまう。つまり、現実をどこまでゲームに置き換えることができるのかが問われる。ゲームは、どこまで現実に迫れるのだろうか。

↑ステージ2、地下プロレスでソドムと闘うことになってしまったコーディー。リングの4本ロープはボクシング用なのか

↓コーディーは薄暗いバーの扉を蹴り壊し、中へと入ってゆく。ここにジェシカはいるのか？

●なぜファイナルファイトは人気があるのか？

「ファイナルファイト」は、言うまでもなくリアルなゲームだ。

それはグラフィックがリアルという、ただそれだけのことではない。闘いが持つ雰囲気が、絶妙のバランスで表現されているのである。

↑こちらの攻撃を防御するスラッシュ。こういった人間っぽいキャラクターが雰囲気を出す

↑時々怒るアビゲイル。他の敵キャラクターとのコンビネーションで難易度が上がっている

人間の持つ最古の感情は恐怖であると言ったのはラヴクラフトだったが、人間が最初に起こす行動は闘いだったのではないか。考えてみれば、人間は生きている限り闘わなければならない宿命にある。自然と闘い、他人と闘い、そして自分と闘う。勉強も闘いだし、遊びも闘いだ。恋愛でさえそうだと言うことだってできるだろう。

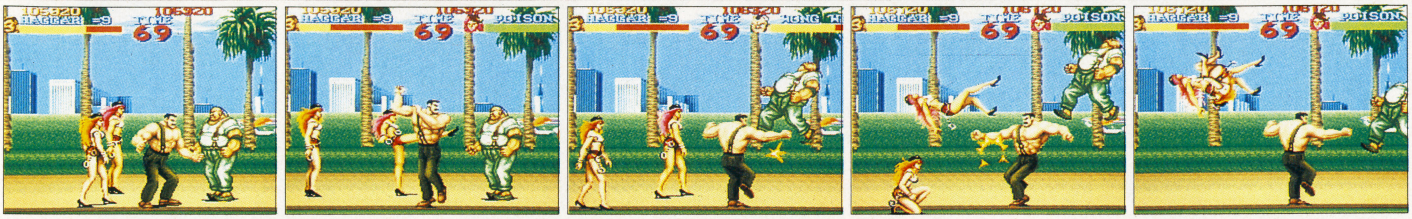
闘うことに馴れた人間は、だから闘いに関してうるさい。少しでも嘘があると、それを信じない。

格闘ゲームは、ゲームとしての側面だけを強調したものならば飽きが早い。嘘があるからだ。ゲームというものを単に格闘に置き換えただけでは人間の闘争本能を完全には満足させられない。「ファイナルファイト」が大ヒットしたのは、そういった点をクリアしていたからに他ならない。相手（敵）が人間だから嘘がつけない。人間は人間のことをよく知っているのだから、画面に繰り広げられる闘いに満足出来なければ、誰も遊んではくれない。

人間は殴られないようにしながら、相手を殴る。敵キャラクターにも、そんな人間らしさは求められる。そして、痛がっている様子も。

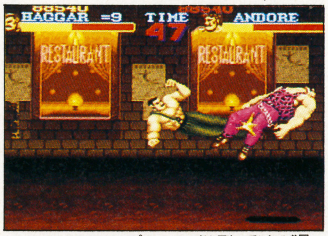
喧嘩は単純だ。先のことを考えない。思いっきり殴る。思いっきり蹴る。これだけだ。だから複雑な操作は似合わない。しかも、簡単でも信じられないような技が繰り出せるとしたら……。それは人間の欲求を満たしてくれる。

強くなりたい、と思わない人間はいない。いても少ない。そこに的を絞って創り上げた「ファイナルファイト」が大ヒットしたのは、そう考えると納得がいく。リアルとシンプル——カプコンはゲームとの闘いに勝利した。



●ファイナルファイトはどのようにして創られたのか？

↑ボーナスステージ終了の画面。鉄パイプで愛車をボコボコにされた男は何を思う。ああ合掌



↑ハガーのドロップキックが炸裂。動きが遅いが技の多彩さがプレイヤーを楽しませてくれる

「全世界に受け入れられるようなゲームを目指しました」

と開発者は語る。

ＮＥＳの登場により日本の傑作ゲームは海外に輸出され、大ヒットを飛ばしている。また、日本のメーカーの努力により、海外の名作ゲームが身近になってきた。しかし、そこに国民性の違いはやはり存在するわけで、ゲームの面白さは世界共通だとは言い切れない部分がある。

その辺りを考慮しなければ、全世界に受け入れられる作品を創ることは難しいであろう。

クローズアップされたのは「闘い」だ。闘いなくして人間は生きられず、ならばこれをモニター上に再現できたなら多くの人々に楽しんでもらえるに違いない。そう考えられる。

しかし、それを実行するには並々ならぬ努力が必要なのだった。

「ストリートファイター」の続編として登場した「ファイナルファイト」は〝二人同時プレイと、大きなキャラクター〟というふたつの売りを死守しなければならず、それに加えてＲＯＭ不足で同じＣＰシステムの「ロストワールド」の半分のキャラクター容量で制作しなくてはならなかった。

だが、人間を人間らしく表現しなければ格闘本来の面白さを表現できるわけもない。その辺りをプログラマーは一番苦労したと語っている。

そして、スーパーファミコン版。

こちらは、さらに少ない容量での闘いを強いられたが、結果は良好。数多くの問題はあったようだが、アーケード版をプレイした人たちや、またその開発メンバーに対して劣ったものを見せたくないという執念と意地が、ここまで完成度の高い作品を仕上げる力になったのだそうだ。

ファミコンでは表現できなかった巨大なキャラクターやパターンの多さなど、ハードを限界まで使いこなした作品「ファイナルファイト」。

人間の欲求を満たすべく、理屈抜きで遊べ。そのために創られたゲームなのだから。そして、ストレスを解消したら、次なる闘いに挑め！

●選ばれし者の恍惚と不安、我にあり

ゲームメーカーは、常に不安と闘っている。プレイヤーを楽しませようとして創った作品が、しかし受け入れられずに終わってしまうことだってあるのだから。カプコンも例外ではない。

ファミコンで「ロックマン」シリーズや、「ヒットラーの復活」など質の高いアクションゲームを数多くリリースした。その結果が「アクションゲームはカプコン」である。

しかし、これで満足するカプコンではなかった。さらなる闘いに挑んでゆく。今の地位に甘んじていることだってできるだろう。が、それをしないところにカプコンの良心を感じる。常に挑戦者でいるつもりなのだ。

「ロックマンの」ではない。

「ヒットラーの復活の」でもない。

それらの総称である「アクションゲームの」と呼ぶプレイヤーたちの愛が届いているだろうか。カプコンは、それに応えなければならない。

守りに入らず、常に攻撃的に作品を創り出してほしい。

カプコンファンの願いは、そんなささやかな、しかし大きなものだ。

近いうちに「アクションゲームの」でも満足できない人が増えてくるに違いない。ＲＰＧでも、シミュレーションでも、シューティングでもいい。ぼくらを魅了してほしい。

そうなったら、みんなは声を揃えて、こう言うだろう。

「ゲームのカプコン」と。

⬅ハガー、鉄パイプを握る。こんなことをしなくても十分強いのにね。敵の痛さがわかってしまうのが凄い！

➡そして、ついにファイナルファイト。ボウガンをパンチで弾いてしまえるのがまた凄い

©CAPCOM 1989, 1990

© CAPCOM 1990 ALL RIGHTS RESERVED.

SUPER Famicom

戦慄のバイオレンスに世界が震えた。

Final Fight
ファイナルファイト™

メトロシティの平和を乱す暴力集団マッドギアに、正義の制裁を加えるべく立ち上がったコーディーとハガー。待ちうける相手は。そして人質の愛娘ジェシカの安否は…。世界中を沸かせたあの激闘が、いよいよスーパーファミコンで超リアルに炸裂。カプコンアクションは、ますます加速する。

スーパーファミコン® 用カセット
"ファイナルファイト"

好評発売中

定価8,500円

この価格には消費税は含まれておりません。

株式会社カプコン® 本 社/〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店/〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)3440-0438

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

役立ちコマンドデータバンク

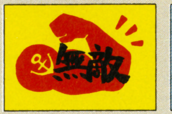
前半、マリオワールド1UP技特集でお送りする第2回。各技の左上にあるイラストは技の種類をあらわしています。詳しい内容は右を参考にして下さい。
寒い中、コタツぬくぬくのゲームライフを楽しもう!!

もくじ CONTENTS

ソフト名	技の種類	ページ	ソフト名	技の種類	ページ
スーパーマリオワールド	増殖	114	桃太郎活劇	かくれ画面	116
スーパーマリオワールド	増殖	114	まじかるハット	増殖	116
スーパーマリオワールド	増殖	114	まじゃベンチャー	面セレクト	116
スーパーマリオワールド	増殖	115	エアロブラスターズ	その他	116
スーパーマリオワールド	増殖	115	ゴモラスピード	コンティニュー	116
スーパーマリオワールド	増殖	115	桃太郎活劇	その他	117
スーパーマリオワールド	増殖	115	パチオくん3	かくれ画面	117
スーパーマリオワールド	増殖	115	ラビオレプススペシャル	コンティニュー	117
スーパーマリオワールド	増殖	115	ゴーストバスターズ2	その他	117
スーパーマリオワールド	バグ	115	ツインビーだ!	その他	117
バーニングフォース	面セレクト	116	Sa・Ga 2	その他	117

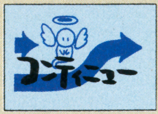
イラスト表記説明

無　敵



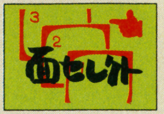
マイキャラクターがヤラレなくなる。たとえ、ヤラレても残数は決して減らない。

コンティニュー



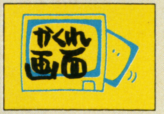
ゲームオーバーになっても続きができるようになる。また、その回数を増やせる。

面セレクト



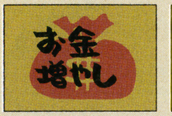
またはステージセレクト。プレイしたい面を選び、そこからゲームを始められる。

かくれ画面



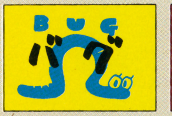
通常のプレイ方法では見ることのできない画面を出せる。また、プレイできる。

お金増やし



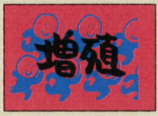
プレイヤーキャラクターの所持金を増やせる。RPGやボードゲームなどに多い

バ　グ



プログラム上のミスを誘発、通常のプレイとは違う画面やゲーム進行が見られる。

増　殖



おもに、コマンドやプレイ中のアクションでマイキャラクターの残数を増やせる。

その他

以上7項目のどれにも属さない技。サウンドモードやパスワード、笑える技など。

SFC 増殖

スーパーマリオワールド

兵庫県・原田和男

水中のホネキャラを使って1UP

バニラ台地の砦で無限1UPができる。水の中でも敵を踏めるということを利用した技だ。

地面に足をつけないように泳ぎ続け、ホネメットやカロンを上から踏みつける。すると8匹目を踏んだときから1UP。最高99人までマリオを増やせる。

➡写真の場所が1UPしやすい。天井のトゲや泳ぐ魚、ホネメットのトゲには注意しよう。準備ができたらホネメットやカロンを踏み始める。最初のうちは、低い得点。それでもめげずに踏んでいこう

➡無事、1UP成功! 砦は1度クリアすると2度と入れないので、マリオを99人まで増やすか、タイムアップまでねばって増殖しよう。くれぐれも、泳ぎ疲れて地面に降りないように。やり直しになる

⬅ホネシリーズの敵は、踏まれてもヤラレない。1度くずれてから一定時間で復活してしまう。それを利用して、連続踏みつけをしてしまおうというわけだ

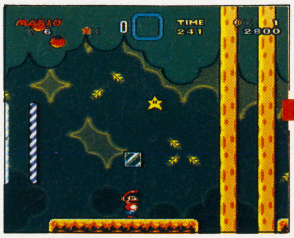
成功率	90%
役立ち度	A

SFC 増殖

スーパーマリオワールド

広島県・川村弘章

スーパースターでマリオを増やす



➡マント羽根のときにブロックをたたけばスーパースターを取れる

⬆敵を倒すごとに♪ドレミファソラシと音が鳴り、次から1UP。2匹目以降にハナチャンを倒せば2UPする

無敵マリオで連続1UPできる。使用コースは迷いの森コース1。中間ゲートの後ろにある、ルーレットブロックを利用する。スーパースターを出して取り、無敵になったら右へ全力疾走。敵を体当たりで倒していくと、8匹目からマリオが増える。ゴール前のアッパレまで倒せば、17人増殖。

成功率	100%
役立ち度	A

SFC 増殖

スーパーマリオワールド

北海道・武田圭一

ヨッシーに乗ってヨッシーを出すと

➡すでにヨッシーを連れているのに、欲ばってヨッシーを出そうとする

⬅やはり、ヨッシー2匹にはならない。かわりに、1UPキノコが出てくる

敵や物を食べたり、様々な攻撃移動ができるヨッシー。できることなら多勢のヨッシーを連れていたい。しかし、1度に1匹しか連れていることができないのだ。

ヨッシーがいるときに、ヨッシーが出るはずのブロックをたたく。すると、中からはなぜか1UPキノコが出る。これを利用すれば、地道にマリオを増やすことが可能。

成功率	100%
役立ち度	A

欄外データバンク

PC-バーニングエンジェル…エンディングが終わって、THANK YOU PLAYINGと画面にでたら、セレクトボタンを押す。成功すると、ナグザットキャラクターのドラぼっちゃんが、画面上に姿を現してくれる。

役立ちコマンドデータバンク

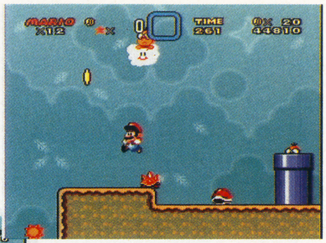
SFC 増殖 スーパーマリオワールド

山口県・長井司

地面のくぼみを利用して無限1UP！

迷いの森のコース4で、ジュゲムが投げてくるパイポ(トゲゾー)を利用して、無限1UPができる。スタートしてすぐにある、紫の土管とくぼんだ地面の間に甲らを投げてはね返らせ、パイポを倒してもらう。

はね返りはファイアを当てたりふまない限り続くので、TIME切れまで増やせる。



⬆マリオのいる所にパイポがきたら、くぼみに導くようにジャンプしてよける

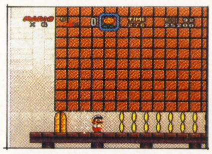
➡左側にいた、緑パタパタや赤ノコノコの甲らを持ち、くぼみに投げる。すると甲らははね返りを続け、パイポをどんどん倒してくれる

成功率	100%
役立ち度	A

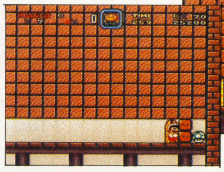
SFC 増殖 スーパーマリオワールド

徳島県・原町伸行

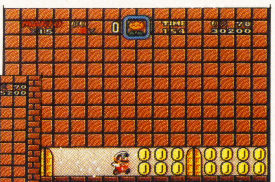
ループを使ってマリオ増やし！



⬆Pスイッチを押して右側へ走ってくると、ここへ出る。一番奥に1UPキノコがあるので、ダッシュして行こう



⬇左から2番目か5番目の扉に入ると、時間的に早くループできる



⬆ループをしたら、あとはくり返し。Pスイッチを押して右側へ移動し、コインを取りまくればいい。TIMEぎれまで15UPはする

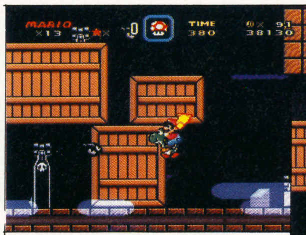
ループというトラップを逆利用して、マリオを増やしてしまう技。場所は魔王クッパの谷のオバケ屋敷。一つ目の扉をくぐりPスイッチのある場所に出たら右側に進んで5つの扉がある場所の86枚のコインと1UPキノコを取ろう。3、4番目の扉にさえ入らなければ、くり返し増やせる。

成功率	100%
役立ち度	A

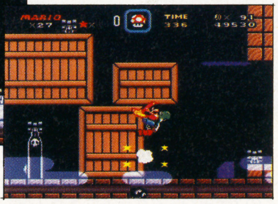
SFC 増殖 スーパーマリオワールド

神奈川県・飯野忠良

水の中でキラーをふんで連続1UP！



➡ここがベストの場所。ボタンを連打しているだけで、キラーが勝手に当たっていってくれる。ちびマリオだと下を通りすぎてしまうので、でかマリオで実行しよう



⬇でかマリオで実行するのもいいけど、ヨッシーを使ってやると、もっと楽にマリオを増やせる。キラーに当たっても死なないからね

P114で紹介した、『水中のホネキャラを使って1 up』と同じ操作方法で、マリオを増やせる場所をもう1ヵ所紹介。クッパの谷間近のラムネ海溝の沈没船がその場所。沈没船の中で出現するキラーをふんで、連続1 upするのだ。やり方はまったくいっしょなので、簡単に増殖が可能。

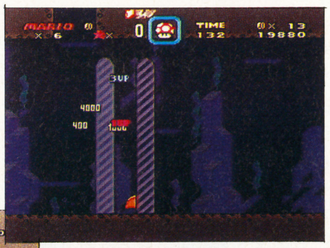
成功率	90%
役立ち度	A

SFC 増殖 スーパーマリオワールド

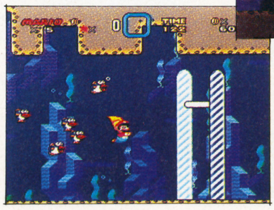
神奈川県・藤塚英治

グースカをいっしょにひきつれゴール！

迷いの森コース2で少し変わったマリオ増やしができる。敵キャラをひき連れたままゴールテープを切ると、敵がコインに変わることを利用するのだ。ゴール手前のグースカをおこし、ふれられない程度の間隔をあけてゴールまでひき連れていく。5匹だと1UP、6匹だと4UPする。



⬆7匹以上連れてゴールすると、画面内にバグが現れてしまう。少しヘン？



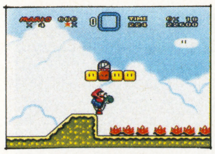
➡グースカのそばに近づいて起こしたら、画面から消えないように連れていこう。アイテムのストックを持っていくと、当たっても死なずにすむ

成功率	100%
役立ち度	A

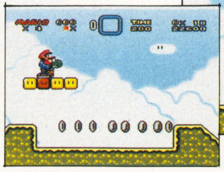
SFC 増殖 スーパーマリオワールド

鹿児島県・那須浩美

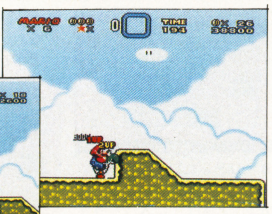
銀色Pスイッチでトゲゾーをコインに！



⬆緑のナナメ土管を越してくると、目的地の回転パネルの場所にでる。左から2番目をたたくとPスイッチがでる



⬇上にのぼりPスイッチをふむ。すると、トゲゾーがコインに変わる！



⬆銀色Pスイッチの効果は、画面から消さない限りずっと続くから、あせらずゆっくりコインを取れる。コインを全部取ると3UPする

バニラ台地秘密のコース2の、トゲゾーが8匹いる地点で銀色Pスイッチを使うと、3UPできる。銀色Pスイッチの場所はトゲゾーがいる地点の上の、回転パネル左から2番目。パネルを下からたたくと出現する。だしたら上からふみ、トゲゾーをコインに変えて取れば3UPだ。

成功率	100%
役立ち度	B

SFC バグ スーパーマリオワールド

静岡県・沢田ひとし

クルクル回転してカベの中へ！

➡このような形に組まれた回転パネルを、マントで回転させまくる。たえず下の段にいるように回転ジャンプすれば、必ずカベの中へ入れるので、根性入れてやろう

⬇成功した直後の写真。中間テープのある地面で技をやれば、画面外まで落ちていかずにカベの中で止まることができる

回転パネルをマントマリオのマントで回転させていると、地面をすりぬけて落ちていってしまう。バニラドーム・コース2のような、回転パネルが2段になっている所で、ジャンプしながらマントをクルクル回転させると出来るのだ。乱暴にパネルを回転させると、すりぬけやすい。

成功率	100%
役立ち度	C

欄外データバンク

MDーシャドーダンサー…タイトル画面表示中に、A、B、Cボタンを押したままスタートを押す。すると、いつもはスタートとオプションしかないのに、ステージプラクティスというモードが現れている。選ぶとレベルが1～3の3種類、ラウンドが1～5までの5つをそれぞれ好きなように自由に選べるようになる。

欄外データバンク

FC—なんてったって!!ベースボール…ゲーム中にどの場面でもいいから、スタートボタンを押しながら、セレクトボタンを押す。すると画面はタイトル画面に変わる。つまり、コントローラーだけでできるリセット技。本体まで手を伸ばさなくてもいいので、ラクチン。まるでPCのリセットのようだ。

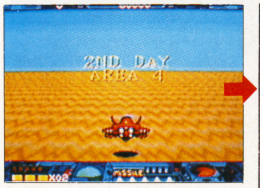
役立ちコマンドデータバンク

MD 面セレクト バーニングフォース

福岡県・吉本憲章

とってもお得なラウンドセレクトで最終面へ

やっぱりあったナムコのラウンドセレクト技。まず電源を入れたらボーッとデモを見ていよう。このデモはタイトルと交互に各面のものが入れ替わるので、2−4になるまでじっと待つ。そのデモが終わってから下のコマンドを入力すると、ラウンドセレクトの画面が現れて好きな面へ行ける。



⬆あまりボーッとしすぎて2−4を過ぎちゃダメ。その時は最初から!!

A、C、✚の左を押しながらスタート

⬇おおっとイキナリ最終面の6−1だ。エンディングまでもうちょいなので時間のないひとにはおすすめだ。にが手な面の練習も自由自在にできる

成功率	90%
役立ち度	A

PC かくれ画面 桃太郎活劇

神奈川県・高井清

やっぱりあった、美術室及び音楽室モード

いわさきはえがへた

いわさきはうたがへた

『桃太郎』シリーズにつきものの、キャラクターを見ることができる美術室と、サウンドテストのできる音楽室モードがこのゲームにも発見された。やり方はいたってカンタン。「じぞうのうた」を入力する時に、それぞれ左のパスワードを入力するだけ。日本中の「いわさき」さんには全く迷惑だが、覚えやすいパスワードだ。

成功率	100%
役立ち度	B

MD 増殖 まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険

東京都・山本裕

1面からイキナリ出来る14UP

ポールのある場所に行き、真上からポールに乗ってそのまま連続ジャンプするだけで1UPする。ただし1UPするごとに全部で14個あるポールのフシの色が赤から白に変わり、全部白くなったらオシマイ。下に落ちちゃっても、全部白くなるまで何度でもトライできる。

⬆ちゃんと真上から乗らないとビヨーンと横に揺れてしまう。練習しなきゃ!!

➡このポールさえあればどこでも14UPできる。色々なところにあるので見つけたら連続ジャンプ!!敵が来るかもしれないので要注意

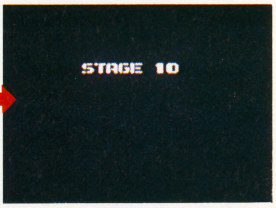
成功率	80%
役立ち度	A

FC 面セレクト まじゃべんちゃー麻雀戦記

東京都・竹林圭子

ラウンド及びエネミーセレクト＆サウンドテスト

✚の上とセレクトを押しながらスタートを押す



⬆ステージ10まではどこでも行けちゃう。ここでコマンドを入れてエネミーセレクトとサウンドテストをするのも、気分転換になって楽しめちゃう

タイトル画面で上のコマンドを入れると、✚ボタン左右でステージセレクトできるようになる。どのステージでもゲートはすべて開いていて、お金や装備は何もないけど勇者のレベルは最強だ。ステージセレクト画面でセレクトを押しながらスタートを押すと103種類のエネミーセレクトが出来、さらにセレクトとスタートでサウンドテストだ。

成功率	100%
役立ち度	A

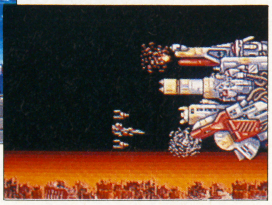
PC その他 エアロブラスターズ

愛知県・藤野広美

1人でもスーパーブラスターフラッシュが出来る

➡1度にヘル・ボッドと6WAYを装備できるなんて夢に想うだけだったのに。これでかなり楽にプレイできる。これはもう1・5人用バージョンと言ってしまおう

⬇どーせ俺には友達がいねーよ、とイジけてた君にもスーパーブラスターフラッシュが使えるようになる。今までのうっぷんをはらせ



まずマルチタップにパッドを2つ付けて2人用でスタートし、すぐにタップを抜いてパッドを本体に差す。そして左上に2機を重ねる。こうすると、2機を1人で操作できる。異なるアイテムを同時に2つ使え、2人でもタイミングが難かしいスーパーブラスターフラッシュも簡単だ。

成功率	90%
役立ち度	A

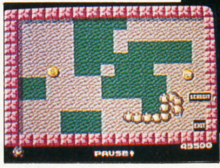
PC コンティニュー ゴモラスピード

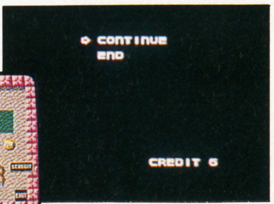
大阪府・谷仲武

自機を犠牲にクレジット増加

⬆1UPふたつとS玉をうまくEXITに押し込める。自分までEXITに入っちゃうと、もうオシマイ

⬇やりい!! 1クレジット増えたら、悲しいけれど爆弾で自爆しちゃおう





⬆自機を犠牲にしてまで、なんとか6まで増やした。これでこの先安心だ。2機自爆で2つのクレジット増加だから、4機のおトク

最初は3つしかないコンティニューのクレジットを6まで増やせる。ACT3までいったら1UPキャラふたつとS玉をひとつ出し、それをEXITに押し込めばクレジットが増える。それが終わったら、爆弾で自爆してまた繰り返す。敵が出てこない面なのでそれほど難しくもないだろう。

成功率	80%
役立ち度	B

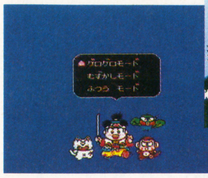
役立ちコマンドデータバンク

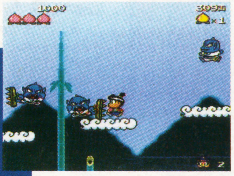
PC その他 桃太郎活劇

神奈川県・石井康弘

超難しのゲロゲロモード登場

➡"かんたんモード"表示が"ゲロゲロモード"に変わる





⬆死ぬとお金はゼロになる。最大ＨＰは３個しかない

"かんたんモード"、"むずかしモード"、"ふつうモード"に続く４つ目のモードがこのゲームにあった。その名も"ゲロゲロモード"。"むずかしモード" をクリアすると、モード選択画面に "ゲロゲロモード" が現れる。

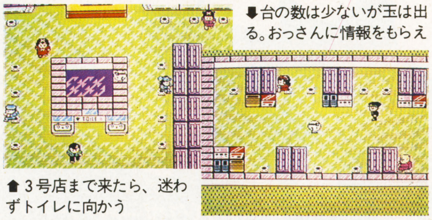
成功率	100%	役立ち度	C

FC かくれ画面 パチ夫くん3

鹿児島県・川崎雄二

とってもお得な隠し部屋

３号店にあるトイレから、隠し部屋に行ける。フロアの中央にあるトイレを見つけたら、周りを囲んでいる壁の右上から入ってみる。釘のアマい台が置いてある隠し部屋に行ける。オイシイ情報もたくさんある。



⬇台の数は少ないが玉は出る。おっさんに情報をもらえ

⬆３号店まで来たら、迷わずトイレに向かう

成功率	100%	役立ち度	C

PC コンティニュー ラビオレプス・スペシャル

青森県・大田伸一

クレジットを増やすコマンド

セレクトを押しながら、I、II、II、I、I、I、II、II、II、II、と入力する

難しいこのゲームに、ちょっぴりうれしいコマンドだ。タイトル画面で、上のコマンドを入力。すると、クレジットが６回に増える。いつもより３回多くなっただけだけど、少しはラクになるハズだ。

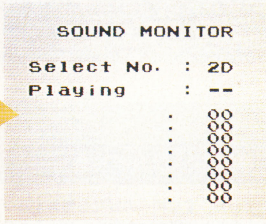
成功率	100%	役立ち度	C

GB その他 ゴーストバスターズ2

石川県・飯泉岳士

キャラ&サウンド・アラカルト

セレクト＋Ⓑ



⬅サウンドモニターでは、✚ボタン上下で曲選択、Ⓐボタンで決定。全46曲を大いに楽しもう

ゲームオーバーになり、コンティニュー画面が表示されたらＥＮＤにカーソルを合わせる。ここで、セレクトを押しながらⒶでメインキャラ紹介、セレクトを押しながらⒷでサウンドモニターとなる。

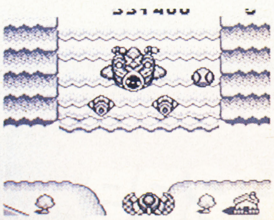
成功率	100%	役立ち度	C

GB その他 ツインビーだ!

大阪府・夏目文男

強力弾"ミラクルボール"出現

アーケード版『ツインビー』に出てきた "ミラクルボール" がＧＢ(ゲームボーイ)版でよみがえった。地上の敵を破壊して、キャンディーが現れたら、セレクトボタンを押したまま取ってみよう。ミラクルボールが登場する。画面の端にぶつかると、直角に曲がる弾だ。弾道を追っていると、頭がややこしくなりそうだが…。



⬅当たった敵は残らず破壊していく

成功率	100%	役立ち度	C

GB その他 SA·GA2 秘宝伝説

鳥取県・水上里志

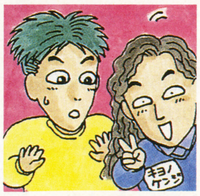
エンディングの曲が聞こえる…

⬅✚ボタン上下で効果音か音楽を選択。✚ボタン左右でナンバーを変更。Ⓐボタンで決定だ。音楽の中には、ゲーム中のミュージックセレクトでは聞けないエンディング曲が入っている

前作にもあったサウンドセレクトモードが "2"でも。タイトル画面で、スタートボタンとセレクトボタンを押しながらⒷボタンを押すと、57の効果音と19の音楽を自由に選べるようになる。

成功率	100%	役立ち度	C

今月の総評

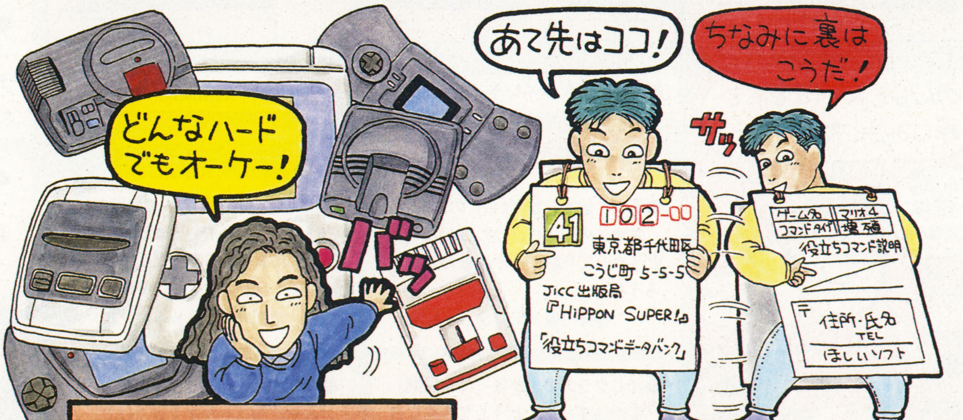


今回はスーパーファミコンのスーパーマリオワールドを、２ページにわたって特集しましたが、いかがでしたでしょうか？

マリオの増殖技は他にもたくさんあったのですが、とりあえず今回は、知っていそうで知られていない、しかも簡単にできる手頃な増殖技を８つ紹介しました。

全体の半分を増殖技が占めてしまいましたが、次回は、面セレや無敵、コンティニュー技もたくさん入れていきたいと考えています。

NEWマシンのゲームギア、スーパーファミコンの技も載せますのでドンドン送ってね！



ファミコンから一番新しいスーパーファミコンまで、どのゲームの技も受けつけています。ちょっとした小技から、スーパービッグな技まで、ドンドン送って下さい。葉書を書かなきゃ載らないぞ！

欄外データバンク

MD—メガパネル…ゲーム中、ペチクチャうるさい女のコたちの声を封じ込めてしまおう。やり方はとってもカンタン。女のコが出てきたらⒸボタンを押せばオーケー。女のコがマスクをして、声を出せなくなる。これで静かにゲームができる。

今月号から「天下一ギャグ大会」正式スタート！

BUG BOY CLUB SUPER!
バグボーイクラブスーパー

第一回
天下一
ギャグ大会
其之一

この投稿ページのしくみ

平和なギャグ王国において、伝説の三戦士が「天下一ギャグ大会」を開くことになった！　キミたちが大会に参加するには、投稿ブロックにハガキを送るだけでＯＫ!!　掲載されたハガキには面白さに応じて経験値が与えられる。そして半年の期間中に一番経験値をためた者が優勝だっ!!

BLOCK 1 知人のミョーな疑問を教えて！
知りあいの疑問

●ブロックガイド●

知人がもらしていた、変な視点の疑問を報告するブロック！　よくこんなことに気づいたなあ、というものを！

最優秀賞・5ポイント	会心の一撃賞・4ポイント	通常疑問・2ポイント

会心の一撃賞

●悪友・鈴木三雄（仮名）の疑問。
「おかまの人って、いつ、だれから、どうやって化粧のしかた教わるんだろうな」
神奈川県・大月健二・ＬＶ①

●坂田チカ（16歳）、友人の疑問です。
「どうして学校へ行く日は朝ねむくて起きられなくて、日曜日になるといきなり早く目がさめてしまうのかなあ？」
京都府・まみちゃん・ＬＶ①

●同じクラスのＩが言ってた疑問。
「香港映画って、どうしてみんなＢ級なんだべ」
北海道・たちつてと・ＬＶ①

●友人、野上（仮名）、15歳の疑問。
「人一倍働けとかよく言うけど、人一倍なら人と同じじゃないの？」
島根県・ふざけんじゃ・ＬＶ①

最優秀賞

●白川トキ、祖母69歳の疑問で一す！
「なぜ目薬は魚の目にきかないんだろうねえ？」
長崎県・あみゅうＲ・ＬＶ②

●友人、鈴木協の疑問です。
「どうして作者はいっしょなのに、オバＱがバンダイでドラえもんがハドソンでパーマンがアイレムなの？」栃木県・ポリンキースーパー・ＬＶ①

●大食い、高田くん（14歳）の疑問。
「どうしてみんな正露丸を食べたがらないんだ？　おいしくて体にいいのに…」
福岡県・ミンウつんう・ＬＶ①

総評

かねこ・さーて、今月からギャグ技の審査に入るよっ！　覚悟してかかって来てよね。最優秀のあみゅうＲのおばあさんは、その変な素朴さに、演歌ノリの力強さを感じた。くろす・大月くんの友だちの視点みたいな、“発見”を感じさせてくれる技が基本なのだ。

伝説の三戦士　攻略クイズ

くろす、かねこ、原口の人となりを知り、今後の投稿に役立ててもらいたい！　ということで、超個人的クイズを出すよ。次ページからの４問ある２択クイズの答えをハガキで送ると経験値プレゼントもあるのだ。

BUG・BOY・CLUB・SUPER!

BLOCK 2 ウソばっかりの裏ワザ集!!
こんな裏ワザって

最優秀賞・7ポイント	
会心の一撃賞・5ポイント	
通常ウソワザ・3ポイント	

●ブロックガイド●
勝手に考えたTVゲームのウソ裏ワザを送るブロック。文章は本当の裏ワザ紹介文ぽくして、とんでもない現象のオチをつけるのだっ!!

FC Dr.マリオ
東京都・山島さまちゃん・LV②

最優秀賞

成功率	0%
入力時間	9.6sec
衝撃度	!!!/
タイムリー度	3
役立ち度	D

FC ファミスタ'90
愛知県・かどやん・LV②

試合中、誰かがホームランを打ったらすかさず、Ⓐ、Ⓑ、セレクト、✚ボタンの上を同時に押そう。すると「野球すーるなら♬」の音楽が流れ、ゲーム内容が野球拳に変わる。

会心の一撃賞

成功率	0%
入力時間	1.2sec
衝撃度	!!/
タイムリー度	2
役立ち度	D

FC ウルトラマン
東京都・船津歩・LV①

FC ウイザードリィIII
東京都・ちゃい三又・LV1

GB Sa・Ga
島根県・ふざけんじゃ・LV②

タイトル画面で、Ⓑボタンを20回押すと、斉藤由貴が出てきて「Sa・Gaし物は何ですか～♬」と歌いだす。

FC 北斗の拳
静岡県・ジョッカーアキラ・LV1

FC ドラクエIII
大阪府・くっきい・LV①

FC 爆笑!スターものまね四天王
宮崎県・ぷうかJrターボ・LV①

プレイ中、セレクトボタンを35回押すと、ダチョウ倶楽部が出てくる。

FC Dr.マリオ
茨城県・サクセス・LV2

タイトル画面で、セレクトとⒶボタンを同時に20回押してからスタートすると、恐怖の「白黒画面モード」になる。

FC グラディウス
三重県・メッ喰ドラ喰エ・LV①

カートリッジを差し込んだ後、リセットを押しながら電源を入れると、登場するモアイが音声合成で笑うようになる。

SFC スーパーマリオワールド
神奈川県・かるなばる・LV①

タイトル画面で上、下、左、右、セレクト、スタートの順にボタンを押すと、画面が真っ黒になり、2分後に謎のメッセージ「セガには負けまへん!」が出てくる。

FC ワギャンランド2
茨城県・サクセス・LV①

タイトル画面で、10秒間IIコンのマイクに向かって叫ぶと、ボタンではなく、マイクで攻撃する「吠えろ!ワギャン」モードになる。

FC パチ夫くん2
岐阜県・篤・LV①

遊技中に✚ボタンの上とⒶを押すと、店員が箱を持って走ってくる。

FC バンゲリングベイ
兵庫県・はあくんだよ・LV①

「バンゲリングベイ」を徹夜でプレイし、午前5時にリセットを押すと、虚しくなる。

★今月の総評★

くろす・さーて、今月から登場の新・裏ワザページはどーだったかな? みなしゃんのお役に立つような、グレードの高いワザを集めたつもりなんだけど……。
かねこ・どこが役に立つんですか! ぜーんぶウソの裏ワザを集めたものだから、良い子の皆さんはここに載ってるワザを信用しないようにね。
原口・さて最優秀の山島さまちゃんのは、無限増殖を逆手に取ったアイデアにうっちゃられたって感じ。かどやんくんの野球拳はまさに速攻相撲、早いモン勝ちの技だ。
かねこ・ふざけんじゃくんの「Sa・Gaし物は何ですか～♬」は笑った。この"歌パターン"は面白そうだね。
くろす・おまぬけ裏ワザの応酬を次も期待してるよ～ん。

◇ローン戦士 くろす・レーシングカートを始めたいんだけど、あ～金がにゃい。しょーがないから、豊島園のバッテリーカーに乗って遊んでるだよ。

伝説の三戦士 攻略クイズ①
第1問・F1にもウルサイくろすだけど、一番その性格にホレこんでいるF1レーサーって、誰だ?
あ、ロベルト・モレノ　い、本田宗一郎

BUG・BOY・CLUB・SUPER!

BLOCK 3　一発ギャグをドーンといってみよう
あおりでインパクト

最優秀賞・7ポイント	会心の一撃賞・5ポイント	通常あおり・3ポイント

ブロックガイド　短い文の一発ギャグをスポーツ新聞のあおりのように載っけちゃうブロックだよ。内容はホラ、ダジャレなど何でもあり。パッと見て笑えるものがベストだ!

最優秀賞

ピーヒャラピーヒャラ、踊る林家ペー

→神奈川県・かるなばる・LV③

会心の一撃賞

菅井きんデッドボールで入院

→兵庫県・はあくんだよ・LV②

臭くなったらそりゃ屁です~
→愛知県・かどやん・LV②

モノレールにも乗れ~る
→愛知県・岡戸孝宏・LV①

レフト姉妹
→東京都・坂本憲・LV①

これぞワンレン、ジョン・レノン
→兵庫県・はあくんだよ・LV③

8時だよ!全員竜童
←兵庫県・はあくんだよ・LV③

沢口靖子歌う!
←宮崎県・ぷうかJr.ターボ・LV②

似てないぞ若花田貴花田
←大阪府・ハタ坊・LV①

玄関開けたら2分でドカン
←神奈川県・ぷいまっくす・LV①

★ 総　評 ★

原口・フタを開けてみたら、やっぱりと言うか、人物名モノが強かったなという印象。特に最優秀賞に輝いた、かるなばるくんのぶちかましは強烈だった。くろす・林家ペーの踊っている姿が頭に浮かんでくるよ~! えらいこっちゃ。

かねこ・はあくんだよクンの人選もいいところを突いてきてるんだけど、内容のノリの違いが明暗を分けたって気がする。ボクとしては、もっとダジャレ落ちのくだらないのが読みたいですね。ビジュアルの浮かぶあおりのほうがグッドですよ。

◇うたう戦士　かねこ・全国DQファンのみなさん、マスターズクラブがそろそろ出ますよ。これから毎日本屋さんに通って、見かけたら即買いましょう。

伝説の三戦士　攻略クイズ②　第2問・かねこはSFC(スーパーファミコン)が買えなかったのに、ソフトだけ買うという暴挙に出ました。さてそのソフトは?
あ、F-ZERO　い、ボンバザル

BUG・BOY・CLUB・SUPER!

BLOCK 4 キミだけの秘かな考えを教えて!

告白の時間

ブロックガイド

ちょっと他人に言うには恥ずかしいような、自分の考えを告白するブロック。注意点は変な行動じゃなくて、変な考えを告白するということ。

最優秀賞・7ポイント	会心の一撃賞・5ポイント	通常告白・3ポイント

●初めて投稿が載ったときから思ってたんだけど、もしそのネタを自分が出さなかったら、誰の、どんなネタが載ってたんだろーって考えるのは私だけなのか!?

奈良県・日付変更線・LV①

★

●小鳥を飼うと、いつもとりあえず「ピーコちゃん」という名前をつけそうになるのは私だけなのでしょうか。

北海道・たちつてと・LV②

★

●夜、怖い本をひとりで読んでいると、壁にはってあるポスターの目線が妙に気になってしまうのは俺だけだろうか?

愛媛県・CAR—II・LV①

★

●ボットン便所でウンコをしていて、「下に人がいるんとちゃうか?」と、いつも心配しているのは俺だけか?

兵庫県・はあくんだよ・LV③

★

↓会心の一撃賞!!

↑広島県・KOU・LV②

●工藤静香って年とったら絶対にシワくちゃばばあになると思っているのは私だけ?

新潟県・菊池正夫・LV①

★

●ネコがあくびをすると、ついロの中に指を突っ込みたくなるのは僕だけでしょうか。

愛知県・岡戸孝宏・LV②

→兵庫県・かぜまる・LV①

★

●ボクは人前でアガるのをふせぐため、聞き手がトイレでしゃがんでいる姿を想像するのですが、こんなこと考えるのってボクだけかなあ。

北海道・ひるね・LV①

★

●堺正章をマチャアキ、加藤茶をカトチャンなどとみんなは平気で言ってますけど、私には恥ずかしくてとても口に出せません。

岩手県・さるまわし・LV①

★

●水道の蛇口をひねりすぎて、勢いよく水が飛び出しちゃったとき、一瞬蛇口を右にひねったらいいか、左にひねったらいいかわからなくなるのは僕だけなのだろーか?

香川県・スッポンヒーパー・LV①

★

→東京都・船津歩・LV②

●小さな子が歩いてたりすると、うしろから飛びげりをくらわしたくなるのは私だけでせうか?

愛知県・日下弘・LV①

★

●花札をやっている時、任天堂と書いてあるカードを愛しく思ってしまうのは私だけかな?

東京都・山鳥さまちゃん・LV①

★

●傘の骨が反り返ってしまった場合、その中に雨水をためたくなるのは私だけ?

静岡県・テドかつ/・LV①

→岡山県・白雪はんこ・LV①

↓東京都・樹羅ゆりや・LV①

→東京都・山鳥さまちゃん・LV③

●嫌いなアイドルのポスターがあると、つい鼻の部分をほじくりたくなるのはオレだけ?

島根県・ふざけんじゃ・LV②

★

↓最優秀賞でんがな

●道を歩いていて、窓などにある鉄格子などを見るとそれにつかまり「俺は無実だ〜」と叫びたくなるのは私だけでしょうか?

大阪府・プン吉・LV②

★ 総評 ★

かねこ・はっきり言ってこのブロックへの参加者が一番多かったです。みんな色々と語りたいことがあるんだね。くろす・ズシーンとくるようなくっだらねー告白技の少なさが気になった!

原口・最優秀のプン吉くんは、なんかその姿が想像できて妙におかしい。この、何かの衝動にかられてしまうってパターンは覚えといてソンはないぞ。

◇大食い戦士 原口・実はオレって昔、投稿野郎だった。HIPPONの読者になじみはないだろうけど、投稿者の味方だと思ってるんでよろしく!

伝説の三戦士 攻略クイズ③ 第3問・原口は音楽のシュミが悪いとよく他人に言われます。さて、原口が一番好きなロックバンドは?
あ、筋肉少女帯　い、The Good-Bye

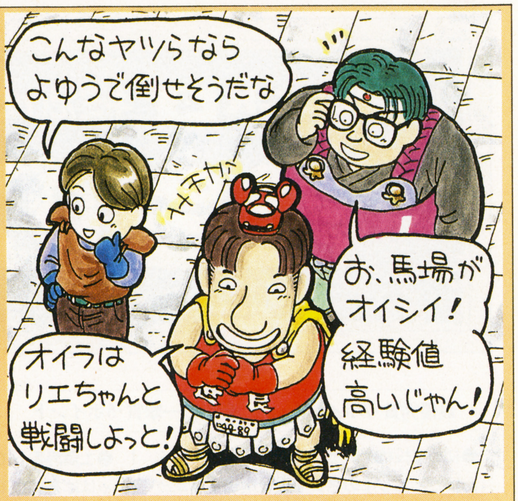
BUG-BOY-CLUB-SUPER!

BLOCK 5 もし有名人が敵キャラだったら

敵キャラさん、いらっしゃい

最優秀賞・6ポイント	
会心の一撃賞・5ポイント	
通常敵キャラ・3ポイント	

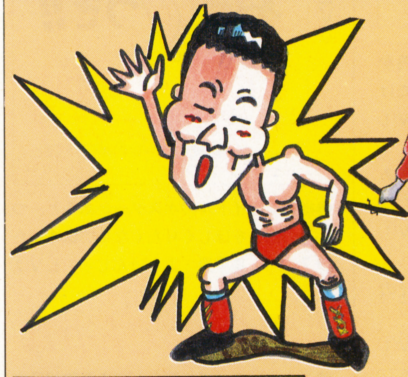
ブロックガイド 有名人をパロディにした、RPGの敵キャラを考えてもらうブロックだぞ！ 文章は攻略本ぽく書き、特徴や攻略法をそえてくれっ！ 特徴がいかにその有名人にハマッているかが選ばれるポイントになる。文章だけでも、イメージイラストをそえたものでもいいぞっ！



今月のモンスター図鑑

最優秀賞

はぐれ馬場(ジャイアント馬場)



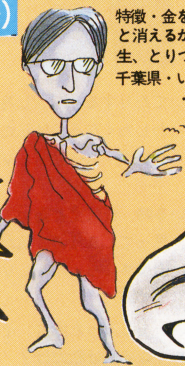
HP	10	EXP	10000

特徴・すばやさ一255なのでカメよりものろい。誰でもたおせるぞ！ 兵庫県・かぜまる・LV②

Mr.オク霊(Mr.オクレ)

HP	3	EXP	5

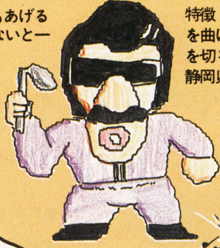
特徴・金を1Gでもあげると消えるが、あげないと一生、とりつかれる 千葉県・いしかわ・LV①



マリッタ(Mr.マリック)

HP	30	EXP	40

特徴・突然現れ、スプーンを曲げたりするが〝つり糸〟を切ると逃げ出してしまう 静岡県・ジョッカーアキラ・LV②

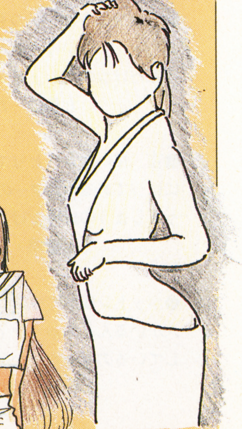


会心の一撃賞

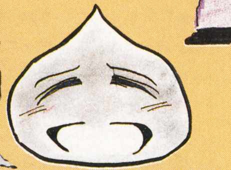
ポスター半裸女(田村英里子)

HP	20
EXP	50

特徴・いざとなると悩殺ポーズで混乱させる！ ただし女には効果がない 愛知県・じゃんだらりん・LV②



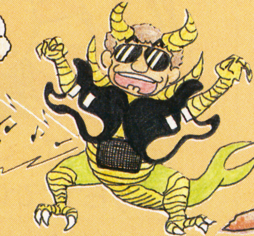
はぐれしずか(工藤静香)



HP	1	EXP	5000

特徴・「必殺タハハ笑い」を連発して逃げる。倒すと大量の経験値と油絵画材が手に入るぞ 山口県・夢野華里・LV①

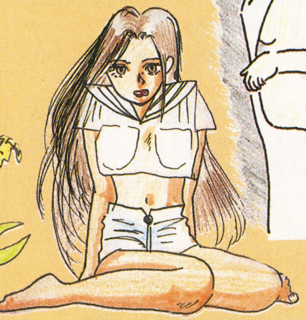
エレキ寺内(寺内タケシ)



HP	35	EXP	20

特徴・何でも電気に変え、エネルギーにする。攻略法・「ヒットがない！」の呪文で画面から消せる！ 大阪府・ハタ坊・LV②

サキュバス＝リエ(宮沢りえ)



HP	200	EXP	500

特徴・「ざけんなよ！」というブレスで相手をショック状態におとし入れるぞ！ 岩手県・IZUMI・LV①

〈↓文章のみ投稿〉

【キンダマサカズ】(金田正一)
特徴・黄金の左手で戦士時代は他の戦士をバッタバッタとなぎ倒していたが、今はもっぱらその足で神官(審判)を苦しめるぞ！
注意・呪文「タイジョウ」を使うと狂暴化してしまう。
福岡県・ミンウつんう・LV②

★

【鬼ータアツシ】(大仁田厚)
特徴・どんな攻撃をされても泣く。みずから血を流し、こちらの戦意を失なわせてしまうのだ！
愛知県・堀田ゆふいちろう・LV①

★

【ゴン】(タンスにゴン)
特徴・「元気ー？」と言ってHPを回復してくれるが、そのあとで「はしっこ歩きなさいよ」と言われ、テレポートさせられてしまう。
岐阜市・篤・LV②

★総評★

原ロ・イラストハガキってムズかしいかなーと思ったんだけど、なかなかの力あるイラストが集まり受けごたえがあった。
くろす・でも、ちょびいっと、人選のアマさが気になったぜよ。意外と政治家さんネタが多くあったんだけど、ちょっと笑えなかったなァ。
かねこ・かぜまるくんの馬場さんハガキはイラストで救われたね。全体的に言えるんだけど、特徴文にもうちょっと笑いを呼ぶアクセントをつけてほしいな。
くろす・今回でいえば「マリッタ」の文に出てくる〝つり糸〟とか、「はぐれしずか」の〝油絵画材〟みたいなトコね。
原ロ・イラストのオイシイやつも大カンゲイ！ 「ポスター半裸女」の…むふふ。
かねこ・それでスケベネタばっかりになったらどうするの！ もう。

◇一行おたより・よかったー。BBCがもどってきてくれてー。もう、うれしい!!(佐賀県・風蘭れいと・LV①)
⬆くろす・オイラもうれしい。1P(ポイント)ね。

伝説の三戦士 攻略クイズ④ 第4問・バグボーイの新人、原ロの問題をもひとつ。原ロが二年間、こればっかやってるゲームって何だ？
㋐、ベストプレープロ野球　㋑、カケフ君のジャンプ天国

BUG·BOY·CLUB·SUPER!

◇一行おたより・紙コンのよーな何でもありありが欲しかった!!（秋田市・奄美大島工事中・LV①）

↑原口・残念だったね。でも予定はあるよ。1P（ポイント）出す。

BLOCK 6

人の感情をうまくたとえて形容せよ!

ザ・形容塾

●ブロックガイド●

新しい、形容の文章を考えちゃおうというブロック! 必ず文の最初に形容のテーマをつけ、「〜のような〜」というパターンでお願い。

最優秀賞・5ポイント / 会心の一撃賞・4ポイント / 通常形容・2ポイント

【最優秀賞】

〈テーマ=『腹立たしさ』〉

●勉強しようとしているときに、母親に「勉強しなさい!」といわれた時のような腹立たしさ。

愛知県・龍樹・LV②

【会心の一撃賞】

〈テーマ=『悲しさ』〉

●神社に参拝したとき、さいせん箱に10円とまちがえて100円を入れてしまったときのようなかなしさ。

愛媛県・CAR—II・LV②

【ここより通常形容】

〈テーマ=『気まずさ』〉

●話をしていて、人の顔につばをつけてしまったときのような気まずさ。

福岡県・ミンウつんう・LV②

★

〈テーマ=『運の良さ』〉

●暗い時、電気のヒモを一発でつかんだときのような運の良さ。

栃木県・ボリンキースーパー・LV①

★

〈テーマ=『くやしさ』〉

●友人と行ったカラオケボックスで次に歌おうと思った曲を先に歌われてしまったときのようなくやしさ。

大阪府・くっきい・LV②

★

〈テーマ=『うれしさ』〉

●目薬が一発でさせたときのようなうれしさ。

兵庫県・かざまる・LV③

★

〈テーマ=『くやしさ』〉

●映画館で、向こう三軒両隣りが、すべてカップルだったときのようなくやしさ。

東京都・船津歩・LV②

★

〈テーマ=『むなしさ』〉

●ヘッドホンステレオで音楽を聞いていて、好きな曲が始まったところで電池が切れてしまったときのようなむなしさ。

愛媛県・CAR—II・LV②

★

〈テーマ=『いらだたしさ』〉

●足の裏がかゆいのに、くすぐったいからかけないときのようないらだたしさ。

静岡県・テドかつ!・LV②

★

〈テーマ=『悲しさ』〉

●夏のクソ暑い日に、食べかけの棒アイスが溶けて、ズルッと落ちたときのような悲しさ。

愛知県・かどやん・LV③

★

〈テーマ=『むなしさ』〉

●血相を変えてまで探していたものが、実は自分の手の中にあったときのようなむなしさ。

三重県・メッ喰ドラ喰エ・LV②

★

〈テーマ=『妙な怖さ』〉

●えさなんて持ってねーのに、首振りもんで人に集まる鳩の妙な怖さ。

東京都・SWAT改・LV①

★

〈テーマ=『むなしさ』〉

●友達に「じゃあね」と言っても、聞こえなかったらしく、無視されてしまったときのようなむなしさ。

茨城県・広目天政宗・LV①

↑茨城県・サクセス・LV②

↑愛知県・こま・LV①

★ 総評 ★

くろす・形容のテーマがみよーにクライものが多かった! もっとウレシイことはー!? かねこ・そんな中で最優秀の龍樹くんの形容は、共感の部分が一番心に響いて良かった。原口・CAR—IIくんの形容はあまりにもみみっちいところが変に笑えた。もっとみんなも細かいことにこだわってみると技にキレが出るぜ。それでいて、「こういうことってあるある!」と思わせられることが基本ね。

休息の部屋

優秀戦士ランキング表

1位	はあくんだよ	17ポイント
2位	山鳥さまちゃん	13ポイント
3位	かざまる	11ポイント
4位	かどやん	10ポイント
	かるなばる	
6位	CAR—II	9ポイント
7位	船津歩	8ポイント
	サクセス	
	ふざけんじゃ	

ギャグ・バトルは始まったばかり! 優勝目指してハガキ送れーっ!!!

いきなり17ポイントの経験値を獲得し、トップに立ったのは、はあくんだよくん。「あおりで〜」の3本掲載は効いた。あとに続く人たちもまだ戦意を喪失するには早すぎるぞ。

さて、先月お約束した特典だけど、優勝者にはSFC（スーパーファミコン）セット（ハード1台にソフト1本）。そして、レベルアップに応じて、認定バッジをプレゼントの予定だ! あと5ヵ月頑張れ。

レベルアップ表

LV	POINT
レベル1	1ポイント
レベル2	5ポイント
レベル3	10ポイント
レベル4	30ポイント
レベル5	50ポイント
レベル6	80ポイント

おハガキのあて先

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局「HIPPONSUPER!」
BBS「各ブロック」の係

伝説の三戦士 攻略クイズ

さて、今まで出した4問の答えをハガキに「第1問・㋐、第2問…」というように、順番通り記号で書こう。全問正解者にのみ3ポイントの経験値をあげるぞ! あて先はいつも通りの「攻略クイズ」係で。よろしく。

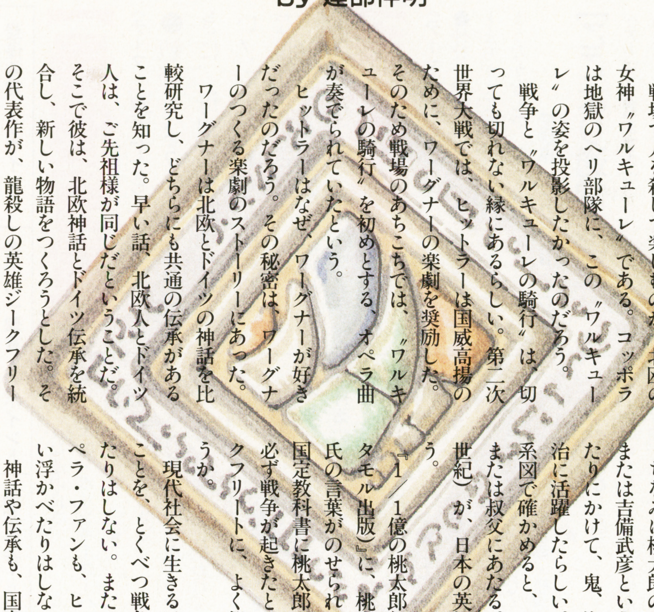
神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

運命の誕生編

by 建部伸明

むかし北欧に、神の定めから逃れようとしてあがいた男がいた



フランシス・コッポラ監督の『地獄の黙示録』では、オペラ曲〃ワルキューレの騎行〃が印象的に使われていた。編隊飛行するヘリが、機銃で地上を撃ちまくる。家も人間も、それこそ虫けらのように撃ち抜かれていく。そしてその光景を見て、ヘリのアメリカ兵は笑う。

戦場で人を殺して楽しむのが、北欧の女神〃ワルキューレ〃である。コッポラは地獄のヘリ部隊に、この〃ワルキューレ〃の姿を投影したかったのだろう。

戦争と〃ワルキューレの騎行〃は、切っても切れない縁にあるらしい。第二次世界大戦では、ヒットラーは国威高揚のために、ワーグナーの楽劇を奨励した。そのため戦場のあちこちでは、〃ワルキューレの騎行〃を初めとする、オペラ曲が奏でられていたという。

ヒットラーはなぜ、ワーグナーが好きだったのだろう。その秘密は、ワーグナーのつくる楽劇のストーリーにあった。

ワーグナーは北欧とドイツの神話を比較研究し、どちらにも共通の伝承があることを知った。早い話、北欧人とドイツ人は、ご先祖様が同じだということだ。そこで彼は、北欧神話とドイツ伝承を統合し、新しい物語をつくろうとした。その代表作が、龍殺しの英雄ジークフリートを主人公とする『ニーベルンゲンの指輪』四部作なのだ。

ヒットラーはこのジークフリートを、戦争に利用した。不屈の英雄ジークフリートのごとく、おおしく強く闘えと国民に語りかけた。自分たちゲルマン民族は世界一優秀で、みな勇者の血が流れているのだから、誰にも負けないのだと（幸いなことに、ヒットラーは破れた）。

日本にもやはり、似た状況があった。戦時中は、国民的英雄〃桃太郎〃がもてはやされたのだ。国民は〃桃太郎〃の犬猿雉のごとく忠実に戦い、鬼畜米英をうち倒せと教育された。大和民族には神の血が流れており、いざという時には神風が吹くから決して負けないのだと。そんな時代もあったのだ。

ちなみに桃太郎の本名は、吉備津彦、または吉備武彦という。岡山から香川あたりにかけて、鬼、海賊、山賊などの退治に活躍したらしい。『古事記』などの系図で確かめると、ヤマトタケルの祖父または叔父にあたる。あの時代（三〜五世紀）が、日本の英雄時代だったのだろう。

『1／1億の桃太郎伝説（吉村卓三、メタモル出版）』に、桃太郎研究家市川俊介氏の言葉がのせられている。それによれば、国定教科書に桃太郎が取り上げられると、必ず戦争が起きたという。ドイツのジークフリートに、よく似た状況ではなかろうか。

現代社会に生きるぼくらは、桃太郎のことを、とくべつ戦争と結びつけて考えたりはしない。またワーグナーを聞くオペラ・ファンも、ヒットラーのことを思い浮かべたりはしないだろう。

神話や伝承も、国家に利用されるよりは、純粋に楽しみとして語られたほうが本望ではないかと思う。

前置きが長くなってしまったが、ともかくドイツの桃太郎たるジークフリートの方に、話題を移すことにしよう。

ジークフリート（古北欧語ではシグルズ）は、戦の神オーディンの血統から生まれてきたという。

父親のジーゲムント（シッゲイル）は、ある日不思議な人物に逢った。片目の老人で、からっぽの眼窩をつば広の帽子で隠していた。オーディン神その人である。むろんジーゲムントは、知るよしもない。

オーディンは一本の魔剣を取り出し、近くの大きな樫の木に突き立てた。

「地上に、これより優れた剣はない。抜いた者にこの剣を与えようぞ」

多くの者が試みたが、剣は幹から抜けようとしない。しかしジーゲムントが手にしたとたん、それは少しの抵抗もなく抜け落ちた。

この時より、ジーゲムントはオーディンの戦士として選ばれ、数々の戦場で武勲をたてたのである。

しかしオーディンは、裏切りの神でもある。ジーゲムントが充分な働きをしたと見るや、オーディンは配下のワルキューレに命じてその命を奪わせた。その時例の魔剣も、真っ二つになってしまったのである。

かくしてジークフリートは父親を失い、ミーメ（もしくはレギン）と言う名のドワーフ小人のもとで育てられることになった。

実はミーメには、ファーヴニルという名の兄がいた。ファーヴニルは、父親を殺してその遺産を一人占めにしていた。そして遺産を誰にも渡すまいと、魔術でその身を龍に変え、巣の近くでとぐろを巻いていたのである。

ミーメは兄を殺してでも、その遺産が欲しかった。そこで、まだ年若い（十代前半と推定される）ジークフリートをそそのかして、龍ファーヴニルを殺させようとしたのである。

まだ世のけがれというものを知らなかったジークフリートは、育ての親であるミーメの適当な嘘を信じた。そして父の形見の〃折れた魔剣〃を、鍛冶屋のミーメに渡して、打ち直してもらった。魔剣グラムの再生である。彼はグラムを手に、ミーメを悩ますという悪龍退治に、意気揚々と出かけていったのである。

ところでミーメは、龍が死んだ後、ジークフリートを殺して遺産を一人占めする気であった。最初からそのつもりで、ジークフリートを育てたのだから……。

イラスト／田中 光

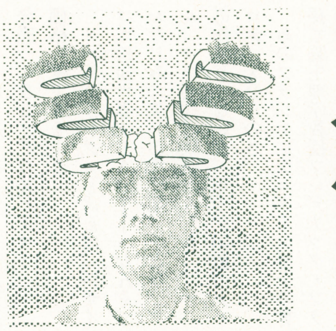
うらない&おまじない
おうし座

（4・21〜5・21）何かと忙しく、バタバタと過ごしているうちに新年を迎えてしまいます。忙がしい中には、実はかわいい彼女からのアプローチなんかもあるはずなんだけど、要領の悪いキミの事だから、あれもこれもやらなきゃ、なんて思ってると彼女にさみしい思いをさせそう。他はどうでも女のコだけははずさないよーに。デートの前にオレンジの皮で手の平をこすり、彼女の手を取ったら五本の指をしっかりからませて。相手は絶対♡♡♡！ 愛情◎金運○勉強○遊び○体力○友情○

田尻の電脳遊戯日記 TV GAME DAYS

●連載第2回　●by田尻智（ゲームデザイナー）

トータルリコールとTVゲーム…



○月●日。会社のスタッフ数人を連れて、新宿へ「トータルリコール」を観にいく。この映画はある意味で、とてもゲーム的。マシンに座るだけで、火星旅行の記憶を手に入れられる「トータルリコール」の世界は、僕たちがファミコンのスイッチを入れるだけで、中世の冒険世界へ飛び出せる感覚に近い。このところコンピュータ業界は、バーチャルリアリティー（仮想現実）の話題が、よくでてくるけれど、バーチャルとは、どんな概念なのか、いまいちピンとこない人は、「データグローブをはめてね、アイフォン付けて、CG空間を擬似体験したりするわけ」なんて説明されるより、この映画を観て、テレビゲームをやるほうが、理解が早いかも。現実のなかに存在するもうひとつの人工現実。それが、テレビゲームと「トータルリコール」の共通したテーマだ。

○月●日。仕事場にあったゲーム機を移動。会社には、スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン、ファミコン、NESなどのゲーム機が置いてある。もちろん、ただ遊ぶためにあるのではなく、ゲームを作るときに資料にしたり、参考にするときにのみ、スイッチを入れるのだ。しかし、それは建前の話で、そばにゲームがあれば、つい遊んでしまうのが、ゲーム好きの悲しい性であった。誰かが新ゲームを買ってこようモノなら、仕事中であっても、原稿の締切が迫っても、スタッフいれ変わりたち変わりで、ゲームしてしまう。これじゃ仕事にならんのでは。僕は考えた。見えるところにゲームがあるから、遊ぶのだ。とりあえず我々の目の届かないところへゲーム機を移そう。遊びの誘惑を遠ざけるために、僕はゲーム類をすべて応接室へ隔離した。

翌日。会社にいくと、仕事場にスタッフの姿が見当たらない。応接室のほうから、楽しそうなゲーム音が聞こえてくる。スタッフは全員、応接室でゲームをやっていた。スタッフのひとりが僕を見て一言。「社長。ここは落ち着いてゲーム出来ていいっすね」ぎゃふん。しかしその後、僕も結局、しばしば机を離れては、応接室でゲームをやっていたりするのであった。

○月●日。スーパーファミコンが、会社にやってきた。グレーのシンプルなデザインが、テレビゲームの明るい未来を予感させる。コントローラーを始めて触ったときには、ボタンの数が多くて、ちょっとマニアックな感じもした。しかし、ゲームソフトのほうは、スーパーマリオ、エフゼロともに素晴らしい完成度で、プレイしたものを満足させる。

ちなみに、ゲームフリークのなかでは、どちらかというと、エフゼロのほうに人気が集まった。生理的な快感が、ゲームのおもしろさのなかで大きなウエイトをしめるためか、非常にとっつきやすいゲームである。リアルな走行感覚とスピード感がとても気持ちいい。

漫画は愛 I LOVE COMICS

●連載第2回　●by成沢綾子（漫画家）

愛はまるで砂の城ね…

「りぼん」のマンガが大好きだった。ランドセルを背負って何にもしらないくせに恋だの愛だのとくっちゃべっていた小さな子供は、小椋冬美の「MICKEY」のヒヤシンス色のパーティドレスにあこがれて、

「早く大人になりたい」

などと思ったものであった。

大人になってあの時「りぼん」の中に描かれていたものは、

「もうちょっと大人になったら、ひょっとしたら手に入ってしまうかもしれない」

と思わせておいて、実はどこにもないものであったと気づいた。

近頃集英社からSGコミックという私の年頃の者にはかなりよろこばしい企画の総編集のコミックが出版されている。自社の少女マンガの人気作のうち、現在手に入りにくくなっているものなどを、再び本にしたものである。

もちろん大好きな「りぼん」のマンガもふくまれている。おかげで小学生時代に手に入れそびれた「MICKEY」や太刀掛秀子の「花ぶらんこゆれて」（実は太刀掛秀子の単行本は全部！持っているのだけど、実家においてきてあるのだ）なんてのが再び手にとれて、んもー感動の嵐!! 読みかえすとあらためて、「りぼん」のマンガから、るり色やあま色の髪、ローズ・ラベンダーポプリや、英文タイプのローマ字打ちで小説を書いたりなんてことをおぼえたんだ、と思いだし、なつかしくってうれしくって、「うっく」といって目がハートになっちゃった。（うそ）

でもあの時代の「りぼん」というとやはり、あのマンガがメインなのである。当時から、「りぼん」のスターであり、デビューの昭和43年以来ずっとトップで活躍中の一条ゆかり「砂の城」―これを語らずして、どうしてあの頃の「りぼん」が語れましょう。

SGコミックでも第一部・第二部の総編集の3冊分がすでに発行されている。刷も重ねていて安心させてくれる。

ヨーロッパが舞台の大金持ちのお嬢様、ナタリーとその家のひろわれた孤児、フランシスの身分を越えた恋で始まる物語。なんだ平凡と思う事なかれ。おきまりの大河メロドラマに読者をぐいぐい引っぱって行って、ここから面白くできるのは、あっぱれ一条ゆかりと言った所か。とにかく重厚でどろどろした部分が大きい故に大変読ませるマンガなのです。

思えば最近読ませる少女マンガってあまり見ませんね。日常的なものもいいけれど、少女マンガらしい、ロマンチックに、飢えはじめている様な気がする。

今の女の子たちにも、「別マ」の中高生の現実もいいけど、昔の「りぼん」―遠くて近いあこがれも読んでもらいたいなあと思ってしまう。

すでにババくさい考えかもしれない。

うらない&おまじない ――ふたご座――

（5・22〜6・21）何かモヤモヤしてエッチな事ばっかり考えてしまいそう。かといってそう簡単にガンボーが満たされるわけではありません。この際、健全な少年は、ゲームに熱中してウデを上げるしかないわね。1月の6日すぎには新しい恋のおとずれが期待できますが、キミのモーソーとは似ても似つかない純愛路線のようよ。新しい年の新しい恋を実らせる方法。まっ赤なバラを1本買ってきて逆さにして風通しの良い所に吊してね。

愛情○金運◎勉強○遊び○体力×友情×

怪物博物館・映画編 THE MONSTER MUSEUM

●第41回●フランケンシュタインの怪物 その3 by北枕獲

大爆笑のフランケンものだ!!

今回は、フランケンシュタインの怪物編最終回だ。このスタイルもラストってことになる(ほんとかなぁ? まだ、なんもアイデア浮かばんのよね。いっそのことスワローズ編とか、プロレス編とか、やっちゃおかな…)。

てなワケで、今回はこれであります。

ヤング・フランケンシュタイン
YOUNG FRANKENSTEIN

監督・脚本：メル・ブルックス 脚本：ジーン・ワイルダー 撮影：ジェラルド・ハーシフェイルド 音楽：ジョン・モリス 出演：ジーン・ワイルダー／マーティ・フェルドマン／ピーター・ボイル／マデリーン・カーン
1975年 アメリカ 105分
発売：CBS／FOXビデオ
価格：¥13610

メル・ブルックスと言えば、「新サイコ」「珍説世界史PARTI」なんぞでおなじみの笑いの専門家。そんな、ブルックスが作る映画なんだから、ナミの作品じゃないよ。ギャグ満載の大パロディ大会なのさ。

あのフランケンシュタイン博士の曾孫で脳生理学教授フレデリック・フランケンシュタイン博士(ご本人は、ご先祖様との関係がばれるのがイヤで、フロンコンスティンと名乗ってるけど)が、ご先祖様の遺産を相続して、霧深いトランシルバニア城にやって来た。城には、使用人のせむしのイゴール、助手インガ、老家政婦ブリュッハーらが博士を待っていた。うーん、盛り上がってきた。

やがて博士は曾祖父の実験記録を発見、ついに自らの手で人造人間創造に取りかかる。

そして物語は、大スラップスティック大会に突入していく。

パロディ映画なんで、そーゆー部分に触れるのは反則だと思うから、触れないけど、「悪魔のはらわた」とは、違った意味で異常な作品だ。

元祖フランケンシュタイン博士は、生命の神秘に真剣に取り組む由緒正しきマッドサイエンティストだったけど、ヤング・フランケンシュタイン博士は流されやすいってゆーか、なんかカルい人なんだよね。そこがまたいーんだけども。

で、ヤング・フランケンシュタインを観るときは、絶対に元ネタ、ユニバーサルの「フランケンシュタイン」と「フランケンシュタインの花嫁」を先に観とこうね。

それにしても、イゴール役のマーティ・フェルドマンが、いい味出してるよなぁ。やっぱ、マッドサイエンティストものには、こーゆーわき役が不可欠だね、うん。

とゆーワケで、果たして次回からどーなるのか? 怪物博物館は、新しくなるのか? すっとぼけて、このままのスタイルで押し通してしまうのか? 風雲急を告げる次回、怪物博物館にご期待下さい!?

電脳恐怖都市 ホラーは踊る THE SHORT SHORT HORROR

●第57回●「あなたに似たひと」 by長谷川並一(ホラーコラムニスト)

もう一人のぼくがいた!?

誰かがぼくの前に立ちふさがった。こんなところで立ち止まるなんていったい、ぼくは目をあげた。

ぼくがいた。

御茶ノ水駅前。そのスクランブル交差点のどまんなかで、もう一人のぼくが目の前に立っていた。鏡をのぞきこんでいるようだった。おなじ顔、おなじ服、おなじバッグ。

口を開きかけたとたん、そいつはぼくのわきをすり抜け、振り向いたときには人込みのなかに姿を消していた。分身、あるいはドッペルゲンガー。ぼくはそれを見てしまったのか。もう一人の自分を見た人間は、まもなく死ぬというではないか。

それ以来、何度もドッペルゲンガーを目にした。ショーウィンドに映った街並みのなか、大学のキャンパス、駅の反対側のホーム。そいつはじっと立ったまま、ぼくを見すえていた。

もともと、ぼくは超自然を信じない。これにはなにか合理的な解釈が可能なはずだ。そう思っていたところ、あっさり謎が解けた。ぼくには兄弟がいたのだ。それも双子の弟が。彼がドッペルゲンガーの正体だったのだ。

いまの父親はほんとうの父ではない。それはうすうすわかっていた。夫に先立たれた母が、まだ赤ん坊のぼくを連れて再婚した相手なのだ。ただそのときある事情があって、ぼくと弟は別れ別れになった。

その話を母から打ち明けられたのが、三日前のことだった。そして今日、弟が会いにやってきた。あなたにとっては20年ぶりね、そう言って母は泣いた。弟は先に知らされていたのだろう。だから、待ちきれなくてぼくのあとを追いかけたのだ。

冬にしては異様に暖かな陽気だったので、居間の窓はいっぱいに開いていた。部屋に入ってきた弟の身なりを見て、かなり苦しい生活をしているのがわかった。そうか、父は彼をひきとるつもりなのか。それで会わせようと。

「最初は御茶ノ水だったよね」なにもかもわかっている、そんなつもりで声をかけた。

「えっ? 新宿のアルタの前じゃあ」弟はいぶかしげに顔をあげた。ぼくによく似た顔……アルタの前?

窓のカーテンが揺れて、冷たい風が吹きこんできた。ぼくと弟は同時に窓に目をやった。どうしておなじ格好をすることができたのか、なぜいままで疑問にも思わなかったのだろう。

窓の外に、ぼくと弟が立っていた。いまの二人とおなじ格好をして。分身、あるいはドッペルゲンガー……。

うらない&おまじない
——かに座——

(6・22〜7・22)親友や彼女との深刻な対立が予想されます。エキサイトして暴言を吐いたりすると、あとで絶対後悔するから、ここは耐えてね。相手が本当にキミにふさわしい人なら後で必ず戻ってくるはず。ある意味では本当の友人や恋人を選ぶいいチャンスとも言えます。なぜか金運のみ最高。お年玉には期待できそうよ。仲たがいした大切な人が戻ってくるおまじない。銀色の紙で三角の袋を作り、中に松葉を少々入れて持っています。

愛情×金運◎勉強×遊び×体力×友情×

鈴木みその

TVゲーム昔話

連載第2回

体調最悪！ んでもって病気とゲームについて！

ギョっとした。うんこが血まみれなのである。

年末進行のきびしいスケジュールの中ムリをしたツケが、イッキにまわってきたらしい。ここ2～3日は体がだるくて調子が悪かったのだ。

今週さえのりきれば、楽しい正月休みが2週間以上とれるのであるが、ひょっとすると、それ以上の療養生活をしなければならなくなるかもしれない。

不安で不安で面白いことが頭に浮かんでこない。

いそがしいくせに、F―ZEROやってたのもまずかった。あれはとても内臓に悪いゲームである。

特にタイムアタックのモードがよろしくない。同じコースを延々とまわり続け、どこまでミスを減らして完璧なコース取りができるか、という精密機械のような正確さを競うゲームである。

5周トータルのタイムなので、まったく気をぬける場所がない。しかも安全に走ってはタイムが出ない。常に壁にこする寸前でカーブさせるので、プレッシャーがかかり続けるのだ。

1分59秒67まではいったんだよね。もっとうまく走れば59秒40を切れるんじゃないかと思うけど、そんなことはどうでもよろしい。

胃がキリキリ痛い。

もし、入院なんてことになったら、病院に何のゲームを持っていったらいいだろうか。

スーパーマリオなんかは一見よさそうに思われるが、キャラクターゲームは病院にはなじまない。

「あっ、また死んじゃった」

和気藹藹としていた相部屋の空気が、ダムに沈む村の集会に早変わりしてしまう。

シューティングならよさそうだが、ツインビーはいけない。

「あっ、弾に当たって手がとれた」

「ほら救急車がきたから、さわってさわって。1回だけなら、手が復活するから」

となりの暴走族の兄ちゃんに半殺しにされてしまう。

でも医者にドクターマリオやってもらうのは面白いと思う。

考えてみると、入院も割合楽しいかもしれない。ただ、内臓疾患の場合、検査が大変つらいと聞く。

ボクの知り合いのイラストレーターが昔入院した時、やにわにチンチンにくだをぶっさされたというから油断できない。かく言う私も、バリ島で入院した時、ポッキーよりひとまわり太いガラス管をムスコに入れられたことがあるので、あの痛さは身にしみている。

ぬく時なんか、ガラス管に血がついてイチゴ味ポッキーみたいになる。

その知り合いの人は運の悪いことに、近くの看護学校の生徒が見学に来ている時であった。その時婦長さんが1人の女の子を指して言った。

「あなた、ちょっとやってみなさい」

イラストレーターの話によれば、その女の子は純情そうで、当然男のモノなんか、弟の以外は見たこともありませんという顔つきであったという。

「いや…その娘、恥ずかしがってるんだけどさ、オレの方が何倍も恥ずかしいじゃない。でまたオレのがさ…こんな（と小指を出す）小っちゃくなっちゃってて、ホントおびえてるっていうかさ。ムスコって呼ぶのがわかったね。愛しくてさ。」

なんだか、話がどんどん変な方向に進んでしまった。要するに、大変ヘタでなかなか入らず、死ぬほど痛かったという話である。

いかん、病気の話ばっかしてたら、本当にどんどん気分が悪くなってきた。ちょっと寝ることにします。

………………

時がたつほど悪くなっていく。

オレハ、コノママ、シヌノデハ、ナイカ。

もし今、自分が死んだら、何人の人が泣いてくれるか数えてみる。

5人しか思いうかばない。うちに届く年賀状の数といい勝負である。

お葬式に合うゲームといえば、テトリスであろう。

墓標をつみ上げているようなもの悲しさが画面からにじみ出ている。もちろんカラーではいけない。ゲームボーイにつきる。

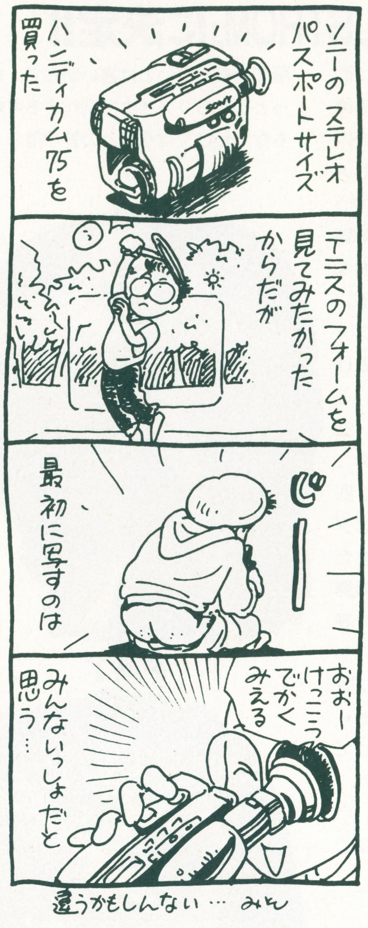
消しても消しても、苦労のタネは次々天からふってくる。どんなにうまくてもやがてはスピードについていけず、昇天してしまう。

♡のレベル14にもなると、✚キーで下に落とすのと同じスピードになる。こうなってしまうともう、ただ生きているのが精いっぱい。寝たきりのじいさんのようなものである。いつ逝ってもおかしくない。むしろ生きてるのが不思議な状態といえる。

ただレベル3や4でのゲームオーバーは、あまりにも若すぎてくやしい。ハイレベルのゲームオーバーは、最後に宇宙に打ち上げられる。レベル3では自縛霊が精いっぱいである。

このようにテトリスには深い人生の味わいがあるが、本当に葬式でやると、なぐられるので注意したい。

もし次号、このコラムが松本さんに変わっていたら、入院しているので差し入れをくださいね。



うらない&おまじない
―しし座―

（7・23～8・22）何となく気分が落ちつかず、コレといって理由がないのにイライラしたりしやすい時。雑用に追われがちで、体調も思わしくありません。ワーッと遊ぼうとしても人が集まらないしね。こういう時はのん気にかまえてあせらない事。6日すぎには実際ムカつく事が出てきますが、イライラの原因がはっきりしてかえって納得するかもしれません。のん気に楽しく冬休みをすごす方法。何でもいいから小さな動物を飼ってごらんない。 愛情×金運×勉強×遊び×体力×友情○

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

poisoned

drained

スーパーファミコン版ウィザードリィは
パソコン版#5「HEART OF THE MAELSTROM」に決定!!

スーパーファミコンのラインナップに「ドラクエ」をはじめとするビッグタイトルの姿が現れ始めてきた今日この頃、ついに「ウィザードリィ」もスーパーファミコン用の新作の製作が進んでいることが明らかにされた。

ベースとなるシナリオは、パソコン版の「V」にあたる「HEART OF THE MAELSTROM」に決定した。パソコンの＃５といえば、今までの伝統的なウィザードリィのスタイルに多数の変更点が加えられた意欲作であった。

おなじみリルガミンの街を舞台にくり広げられる物語で、ソーンと呼ばれる悪の司祭が、唯一彼に対抗できるアーチメイジゲートキーパー、を捕らえて、無限に成長を続ける巨大な亀裂の中へと隠れてしまう。司祭ソーンを見つけ出し、ゲートキーパーを解放するのがシナリオの目的だ。

このシナリオがそのままスーパーファミコン版に採用されるかどうかは分からないが、アスキーいわく、会話などのキーボードを要する操作以外はほぼ忠実な移植を目指すとのこと。

大まかな制作状況は、アスキーに取材した結果を下の表にまとめてあるので、そちらを参考にしてほしい。表内の制作スタッフだが、ＦＣ版と同じメンバー、つまりゲームスタジオを中心として、モンスターイラストが末弥純氏、ＢＧＭが羽田健太郎氏などのおなじみのスタッフによって構成される。

表中にはないが、スーパーファミコンならではのグラフィックや機能などはどの程度のレベルで使用するのか、という質問をした。その答によると、ダンジョンに床と天井が描かれるとのこと。さらに戦闘用のモンスターは２匹まで表示する。そのときバックにはダンジョンのグラフィックを残す。またモンスターは大きく表現される。戦闘以外でのイベントもグラフィックで表現されるらしい。

その他の話で聞けたのは、セーブ方法に関すること。今までのオートセーブではなくて、セーブしたいときにできる方式にするらしい。

最後になったが、「ところで＃４、ワードナの逆襲は？」との問いに、SFC版で発表しないとは言い切らず、ひょっとしたらリメイクで制作する可能性もないわけではないとの答が得られた。

新作ウィザードリィについての質問	
正式タイトルは?	ウィザードリイV
制作スタッフは?	FC版に同じ
発売時期は?	未定
予定価格は?	未定
容量は?	8Mバックアップ
今の完成度は?	50%
パソコン版からのアレンジについて	
モンスター	ほぼ同様
アイテム	ほぼ同様
ゲーム進行	会話は何らかの形で可能にする予定
操作	ほぼ同様
その他	オートマップ、メッセージのメモ機能あり

FAY

MINO TAUR

LAUGHING KETTLE

投稿のネタ26分類

A．思い出　N．スクープ
B．攻略法　O．生態図鑑
C．裏ワザ　P．言葉遊び
D．イラスト　Q．評論
E．写真　R．俳句・短歌
F．感想　S．笑える話
G．成功例　T．悲しい話
H．失敗談　U．こうして欲しい
I．新発見　V．意見
J．質問したい　W．データ
K．答えてあげます　X．企画
L．私の主張　Y．お知らせ
M．パソコン情報　Z．その他

新年ですね。皆さんのところにはお正月はやって来ましたか？やって来ない人なんていないと思いますが。１月５日のフェスティバル「ＷＩＺ91」には行って来ましたか？　当日のレポートは次号でしますが、今回は何とまあ、年の頭からスゴォーイお話がありますってば。まずは読んで下さいな。あらよ。

うらない&おまじない
――おとめ座――

（8・23～9・23）モテてモテて笑いがとまりません。ライバルも去り、本命の女のコとの仲を思い切って進展させる時。お目当てのコがいないキミは、何となくいいムードの彼女を初もうでなどにさそってごらん。グループ交際もラッキー。その他の運勢も悪くなく、羽をのばして日本のお正月を満きつできます。では、ひとりの女のコを長期間独占できるおまじない。満月の夜に相手の名前を書いた玉ねぎを土に埋めます。公園などでもＯＫ。　愛情◎金運◎勉強○遊び◎体力○友情○

Z-217 今回の特集 LORD姫乃樹

●なさけないもの（とき）特集！
その1：力のコインを沢山持っているけれど、どれが使ったやつかわかんなくなったとき！
その2：巻物を捨てようとして、間違って貴重なアイテムを捨てちゃったとき！
その3：いつか使おうと思って1人のキャラに持たせたが、いつまでも使わずに、ただのゴミ同然の、偉大なる魔法の杖と変化の指輪と若返りの石！
その4：レベル11で47才の盗賊！　1匹いるよん。
●ウィズ外伝のことを考えてみよう。「オレはゲームボーイ持ってねえよ」って人が多いと思いまする。外伝1なワケだからⅡが出る可能性もあるしなあ…。で、みんなで、ウィズ外伝の良いところと悪いところを考えてみよう。

良いところ…その①オリジナルストーリー。②どこでもできる。③対戦プレイ(多分あるでしょ)。④何となく面白そう。

悪いところ…その①不良にからまれる。②ハタから見ると暗い。③モンスターデザインの人が変わったので少し不安。④ターボファイルが使えない(多分）などなど。
●地下4階にいるナゾの〝マピロマハマディロマトおやじ〟だが、あのおやじは一体あそこで何をやっているんだ？　それにあのおやじはⅠの地下1階にいた変質者ジジイとは同一人物なのか？　もしかすると生き別れた双子の兄弟なのかもしれん！
●忍者ＫＩＤさんが以前、「パソコンの＃1ではポイゾンジャイアントやフロストジャイアントはマカニトを無効化する」って書いてあった。あれ？ってこたあ～フロストジャイアントにマカニトきいたんだっけ？　あ～初めてフロストにマカニトきくってこと知ったあ～！んで、ためしにやってみたところ一発で全滅！　う～ん！　レベルが340にもなって初めて知ったぜ！そーいや昔はポイゾンにマカニトきくこと知らなかったな～！　ズバズバ死んだっけな～！　う－む、なつかしいあのころ。
●みじめなしてんのを(四天王)。
●2種類いるのに、大して相手にされない「アークメイジ」。
●鏡もちの様な「ラビットラット」。
●みじめと言うよりもみにくい「オークロード」。オークにロードとは不届きせんばん！　肥満オークにしろってんだ。
●今回も存在感がない「メデューサリザード」。強い敵のうしろで石化攻撃じゃねえ…。
㋒前回のグレたでーもんに引き続き、ＬＯＲＤ姫乃樹の投稿をフィーチャーしてみた。ほぼ毎日届く彼のハガキにはとりとめのないマンガが描かれていて面白いのだが、あまりにとりとめがないので誌面にのせるなど不届きせんばん。

B-218 わがままな私のカセットくん

●私の「Ⅲ」のカセットは、私がテストとかでしばらく遊ばないと、必ず貴重アイテム、例えばエクスカリバー、ミスリルの鎧などをよく出す。まるで、「ねえ、私にかまってよう。一緒に遊ぼうよお。」とこびているかのようだ。

（千葉県・毛利礼智）

㋒しばらく遊ばないと、酒場にせんし1がいたりすることもある。

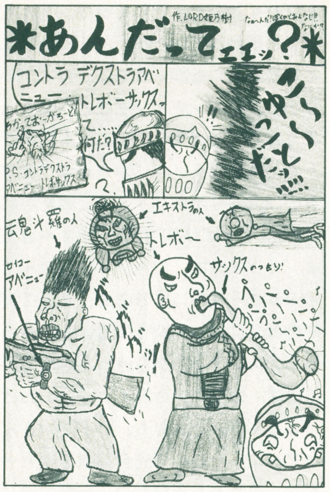
B-219 若返りのひけつ教えてあげる

●年令が上がりすぎたのに、若返りの石がなかなか見付からない。5Ｆの泉はＨＰが下がるし、という人はいませんか。大丈夫。ちょっとした工夫でＨＰは下がらずに年令を下げる事ができます。コツはレベルアップの直前で泉に入ること。下がったＨＰもレベルを上げればグーンと上がって一気に取り戻しちゃいます。ただしそれなりの生命力は必要ですが。これを使えばローティーンの冒険者だって出来ちゃいます。一度お試しを。

（新潟県・グレたでーもん）

㋒そう言えば昔、128才から－127才になるなんて話があったけど、「Ⅲ」はどうなのか。

■スーパーファミコンにゲームボーイ。またまた活気の出てきたウィザードリィ。あなたもおたより下さいな。あて先は〒102千代田区麹町5-5-5HIPPON SUPER／ウィザードリィ友の会まで。

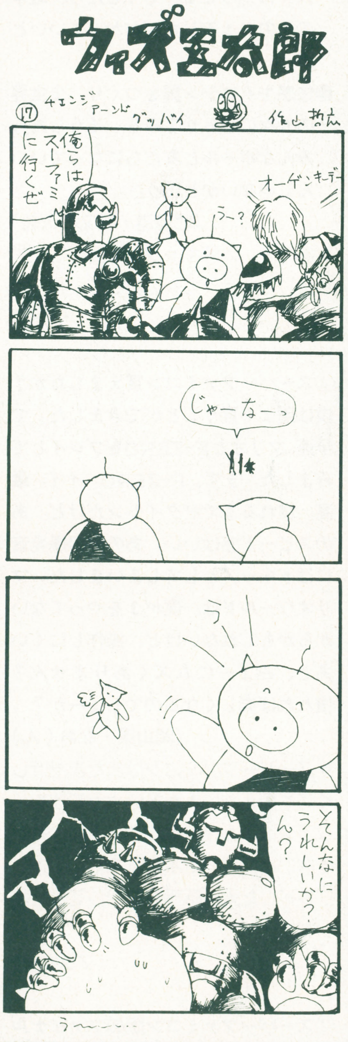


↑東京都・LORD姫乃樹

↑大阪府・井原高屋

↑静岡県・ジョッカーアキラ

↑東京都・ちゃい三又



（9・24～10・23）家庭の中がゴタついて、いろいろと用事を言いつけられ、あまり自分の時間が持てません。でも、ここでがんばってお父さんやお母さんに信用をつけておくと、あとでう～んといい目が見られます。モチロンお年玉もガッポリ。新学期からは女のコにチヤホヤされます。しっかり心の準備をしておいてね。1年間、事故やけんかに巻きこまれないためのおまじない。気に入った小石を1個拾ったら、よく洗って7日間太陽にさらし、オリーブ油を塗ってお守りにしてね。
愛情○金運○勉強×遊び○体力×友情○

READER'S FREE TALK

リーダーズ フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER! フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。(編集部)

編集部のみなさん　こんにちは。で、突然ですが「世界平和のためにゲームができること」を考えてみました。

●体感ウルティマⅣをつくり、全世界の人々にやらせる。そうしたら聖者がいっぱい誕生していい。

●体感女神転生Ⅱをつくり、全世界の人々にやらせる。そうしたら、戦争の後のおそろしさがわかっていいと思う。

●体感キャプテン翼をつくり、全世界の人々にやらせてみる。そうしたらみんなボールと友だちになっていいんじゃないかと思う。

(北海道・猫又の天鈴)

▶あのー、体感キャプテン翼って、もしかしたらサッカーのことじゃねーか。

(ハルク)

スーパーファミコン買えましたか？僕は運よく買うことができました。で、早速、マリオとF-ZEROをプレイしてみました。まず、F-ZERO。イイ。最高。慣れるまでがタイヘンだけど。あのスピード感はいい。あの車の爆発音にはドキッ！としてしまいました。マリオワールドは、僕が3(スリー)をやってないからかもしれないけど、操作しにくい。あと、みょーにムズくありません？慣れれば楽しくなるのでしょーか？

(岡山県・なおくん)

▶スーパーファミコンはまだまだほしくても買えない人が多いようですね。クラスに1人とか学年で1人しかもってないというおたよりも来ています。プレイした人は感想を聞かしてくださいね。

(マッキー)

スーパーファミコン版のファイナルファイトについて。ゲーセンでこれを究めたおいらから言わせてもらうと、あのような移植度ではちっとも満足がいかない。手塚さんは「削られたのは2プレイとガイ、そしてラウンド4だけ」と言われていたが、そんな大きなところを3つも削られては、ガイがいなかったらエンディングはどーなっちまうんだ？そもそもCPシステム使用ゲームの内容を8メガにおさめようとするのは大ムリがありすぎる（業務用40メガ）。やっぱりCDロムで出すべきだよ。そうすれば、コーディーとガイで敵をはさみうちにするのも、2人で背中合わせになって闘うのも、3人そろってのエンディングもきっと再現できるはず。カプコンさん、どーかおねげーしますよ。それとも、ハドソンさんかアベニューさんに完全移植を頼もーかな。それともうひとつ。戦場の狼ⅡもCDロムに移植されてほしーものだ。ただ……おいらROM²もってないんだよね……グスン。

(滋賀県・アブラハムⅢ)

▶スーパーファミコンのCD-ロムの開発もどーやらすすんでいるらしいですね。発売は先だろうけど。

(あや)

お兄ちゃん！早く帰ってきなさいよ！お父さんおこっていたわよ！東京のどっかにいるの、わかってんだから…。

(高知県・らぶちゃん)

▶お兄ちゃんは早く帰るよーに。

(ハルク)

パックインビデオの林さんとさくやーまの文体はひらがなが多いということで共通している。

(静岡県・ジョッカーアキラ)

▶なるほど。

(マッキー)

このコーナー、回を追うごとに特定のメーカーやつまんないゲームに対してきびしい意見や批判が載るようになると、隣のコーナーとのディスカッションが始まり、それが深刻化していくにつれて、コーナー間の緊張感が高まって、一触即発の状態になったりすると面白いんだけどなー（何を期待しとんじゃ)。それにしても、その火付け役が誰になるのか楽しみだなあ。

PS.あと2ヵ月たらずで入試だというのにオレってバカだなあ～。

(大阪府・魔人K・18歳)

▶ついでに、あたしにも火付けてほしいの。うずうず。

(あや)

愛知県・鈴木加奈子

さとみさんから「UFOキャッチャーの戦利品」のプレゼントをもらったのですが、この人形に髪の毛がついてたのです。7.5cmくらいで栗色なんですけど、これさとみさんのですか。

(愛知県・吉川美千雄・18歳)

▶オレのかもしれない。

(くろす)

Ⅴ(ファイブ)の勇者はⅣ(フォー)よりもずっとかわいらしい(と思う)。やっぱり主役は少年ぼくなきゃあ感情こめてプレイするのは難しいと思います。個人的にはⅢの悟空顔の勇者が一番好きなんですが…。

(北海道・酒本はるな・15歳)

▶腰につけているのはキビダンゴという噂もある（ないない)。

(ハルク)

メーカーズスクランブルは反逆っつうよりも、我が社のイメージ売りこみと社員募集ばっかり。しかしトンキンハウスのY'Sさんのはすごく笑えた。第2話をまっています。あとニチブツの大仲智子さんの写真。これじゃよくわかんないから業界美人を探せにのっけてください。メーカーさんもがんばってください。

(埼玉県・遠山淳・14歳)

▶あたしもそー思うわよー。

(あや)

山下章さん！実は私、蒲田の隣の矢口渡に住んでいるのです。こんな近くに100インチ画面でゲームをしている強者がいると知り、心強い限りです。うちは狭いので永久にムリか…。

(東京都・中谷文吉)

▶中谷さんってゲーム会社に就職したんですかー？言ってくれればいーのに。

(マッキー)

オレは今、受験勉強のまっさい中だから、スーファミは3月に買うぜ

(岩手県・石倉晋朗)

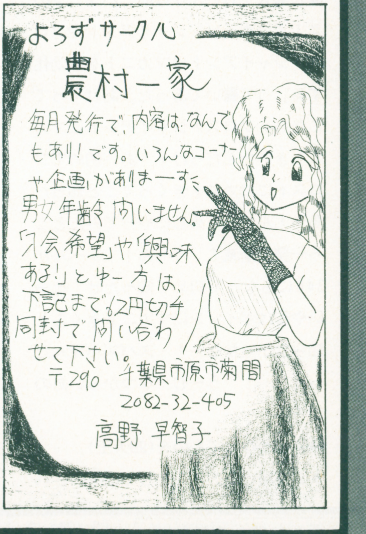
▶えらいじゃーん。けど受験勉強のあい間にやるF-ZEROがたまんない…なんて誘惑しちゃダメね。頑張っていい春向かえよー。風邪に気をつけて。

(マッキー)

▶で、突然ですがJICC出版局の別冊宝島という部署で「自衛官自身による自衛官の本（仮題）という本を企画しています。自衛隊について言いたいこと、知ってほしいことがある自衛官の方々のお手紙、お電話をお待ちしております。秘密に厳守しますので、ぜひ。〒102東京都千代田区麹町5-5-5 JICC出版局 別冊宝島編集部「自衛隊」係まで。TELは03-3234-3692。よろしくお願いしますね。

▶それでは2月4日に、次号でお会いしましょー。

(編集部)



うらない&おまじない ――さそり座――

(10・24～11・22) 地味ですが、まあまあ安定した運勢です。兄弟のある人は大事にしましょう。ひとりっ子のキミは近所の幼なじみを楽しい時間をすごすのもグー。身近なところに幸せがある、というワケ。また頭が冴えていますから、勉強もぐんぐんはかどります。1年の学習計画を立てたりするのにも良いタイミング。それでは、理解力がついて成績が上るおまじないを。自分の机の裏側に、ブルーのカラー・ペンで☆マークを付けて！

愛情○金運×勉強◎遊び体力○友情○

MAKER'S SCRAMBLE

メーカーズ スクランブル

言われてばっかりは気に入らない。メーカーの反逆、言いたい放題、はいどーぞ。

♥こんにちは。ハドソンの梶野です。実は私、学生のころ必勝本の常連だったのです！「ナスビ仮面」っていうんだけど覚えてないだろな……。まーいーや。
イースIIIですが、発売遅れてごめんなさい。実は12月末に出せたんですよ。しかし、ハドソンの名前で出すにはクオリティがイマイチだったのです。
「'90年中に出せないとボーナス０円だ」と、部長に言われても……。
出せば売れるけど、きれいで面白くなければ……。そこで涙をのんで春に発売することになりました。そのかわりメチャメチャすごいぜっ！

（ハドソン・梶野）

▶あ、ナスビ仮面だ。おぼえてますよー。そのなさけないペンネーム。そのころ、あたしもただの読者。256ワールドおたくだったんですよー。なーんてなつかしがってるのはこのコーナーを担当します捧綾（ささげ・あや・独身）です。メーカーのみなさまからたくさんのご投稿いただきまして、どーもありがとうございました。さて、今号もすぽぽぽーんと（なんじゃ？）いってみましょー。

♥HIPPON SUPER！の新作スケジュール表にとうとうNEO—GEOの欄ができ、やっと市民権を得たような気分でうれしい！

（SNK・那須）

▶SNKからはもう一枚、るしやなさんからもきてますねー。あ、こっちはエッチだからやめとこ。

♥こんにちは。エニックスです。皆さんはスーパーファミコンは買えましたか？「エニックスの社員なら楽に買えるんだろうなー」なんて思っていませんか？実は、まだ買えない社員がゴロゴロいるのです。自分の会社のソフトが家でできないなんて…。はっきり言います、「アクトレイザー」はよいソフトです。だから仕事ではなく、家で思いっきり遊びたいよー！
（本当は〇〇〇がやりたいのさっ！）

（エニックス・Ｊ・Ｙ）

▶あ、本当はマリオがやりたいんですね。うぷぷ。

♥フェイスでは、「フレンド・コール」という電話サービスをやっています。内容はゲーム情報にとどまらずドラマコントなどを社員が大熱演！どうぞ聞いておくんなまし。
電話番号（03）3372—8742

（フェイス・だあくん）

▶さっそく聞いてみましたがな。ホントに大熱演ですね。うぷぷぷ。

♥男あまりのこの世の中で、唯一女の子(？)の比率が高いのが私の会社の総務課です。なんと100％！まさに女の園！ここを牛耳るわが上司のＫ課長はエレベーターのドアをハイヒールで蹴り止めるつわもの。しかも気の弱い男をいじめるのが趣味。そんな彼女はただ今、夕食をつくって待っててくれるおむこさんを募集してます。まずは写真付き履歴書を送ってね。

（ホット・ビイ・井上幸江）

▶ハイヒールで蹴ってほしがっている者が編集部にもおります。Ｋ課長、よろしかったらいつでもどーぞ。

♥新年の幕開けとともにサミーの求人広告です。羊年にふさわしい「飛翔」の年になりますように。
募集職種…プログラマー、グラフィック・デザイナー
資格…18歳以上。Ｃ言語で簡単なプログラムの組める方。Ｇ・デザイナー希望者は作品持参のこと。
連絡先…サミー工業ＡＭ事業部　企画担当村山まで
TEL（03）3847—7571

▶Ｃ言語ってわかる？今日はＡまでよなーんてときのＣじゃないわよ（笑）。

♥あけましておめでとうございます。今年もよろしくお願いします。さて、前号の「ダライアスII」のコメントに一言。成沢さん、これはあなた個人の考えですよね。100人にプレイをしてもらっても、あなたと同じ考えは２、３人ではないでしょうか。しかし、あなたの考えは違っているとは思いませんよ。考え方は自由ですからね。

（タイトー・太っ腹の川島）

▶うむむ。も一少し言ってほしかった。

♥スーパーファミコン100台プレゼント！ミサワホームでは住宅展示場にお来しになった方のうち抽選で100名にスーパーファミコンと「ポピュラス」をセットしてプレゼントすることになりました。ミサワホームの運営する衛星テレビジョン「ＭＴＶ」では１月中、住宅展示場において「ミサワ・チャイルドシアター・新春スペシャル」を放映します。その中のクイズの答えを応募用紙にご記入下さい。
募集期間は1/1〜1/20まで。放映日時は1/5・6・12・19・20の午後。
問い合わせ・(03)3349—8042

▶ポピュラスのイマジニアとミサワホームは同じ系列の会社なんですね。あたしも応募していいかー？

♥開発者のひとりごと…せっかくこの業界に入ったのに…ＲＰＧをつくりたい…アイデアはあるのに…シナリオがうまくかけない…それにプログラマーが…いない…今すごいアイデアはあるのになァ…このアイデアを文章にしてくれる人とプログラムしてくれる人がほしい！来年中にはまとめあげて企画書出そ！

（某メーカー開発部）

▶ありゃりゃー。大変そうだけど頑張っておもしろいゲーム作って下さいね。

♥今日まで生きてきた君の人生について、もしも君が何者にも恥じる事なく胸を張り後ろへひっくり返って後頭部を強打するとかなり痛いぞ。どうだ。だめか？そうか。君がときめく胸の内をこらえきれづにそれでもなお言うことが出来なかったあのひとこと「便所はどこですか」。素直であろうとすればするほど君の心は裏腹に、背を腹に代えようとして椎間板ヘルニア。……

（メサイヤ・松田）

▶う〜ん不思議なヒトだね。短編小説として、漠大な原稿を送ってくれたんだけども、このコーナー全体の文字数から言って全然短編にならないの、これがまた。けど、この独得の雰囲気、う〜ん。

『スーパーマリオワールド』の徹底解剖をはじめ全12タイトルを網羅した『スーパーファミコン・パーフェクト

←２本とも¥3500（税別）にて発売中。お年玉たっぷりもらってウハウハしてるひと、買いなさーい。

ビデオ』というのを作りました。『ＰＣエンジンパーフェクトビデオ』とあわせてよろしく。

（ＧＴＶ・渡辺）
（問い合わせ：03・5275・6854／Ｆ２）

▶なんと、ななんと、ＰＣエンジン版の方にはあたしがちらっと出てたりするので、きゃーはずかしー。
はずかしー、ので今号はこれにしておしまい。次号もよろしく。

▶ゲームやその周辺にかかわる、メーカーからの情報をまとめてドン！と御紹介。プレゼントもあり、だから読みとばすと損しまーす。

♥テレビ東京系にて放映中の「スーパーマリオクラブ」のオープニング、エンディングテーマを歌っているかわいい五人組の女の子「Fire-Crackers」のシングルＣＤがキングレコードから発売されました¥937（税込）で、収録曲は前述のオープニング＆エンディングテーマ曲「永遠にBoys & Girls」と「おしゃべりDance」はいかが？」。

♥フェイスから好評発売中のメルヘンチックアクションゲーム「不思議の夢のアリス」（ＰＣエンジン用ソフト・Hu-Card）の音楽ＣＤが発売されました。ポリドールレコードより¥2500税込み）

♥アイ・ジー・エスからプレゼント！
♥①「バイオレントソルジャー」（ＰＣエンジン・Hu-Card、②「バトルスタジアム—選抜プロ野球—」（ファミコン）を各５名様に。ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号と欲しい方のソフトの名前をしっかり書いて送って下さい。あて先は、〒135 東京都江東区福住1—14—7 ハクエイビル１Ｆ（株）アイ・ジー・エース HIPPON SUPER！読者プレゼント係。〆切は１月31日。

うらない&おまじない ——いて座——

（11・23〜12・21）新春早々金運はバッチリ。お年玉は予算をはるかに上回り、ほしかったソフトがいっぺんにそろいそう。（あんまり残らない、って事ネ。）新学期からは恋愛運もまあまあで、今年は何となくいい事ありそうな予感でいっぱい。ただし予感を的中させるには、キミのきらいな努力の２文字が必要よ。年の始めに今年はコレだけは手に入れたい、という物を書き出し、よく見える所にはっておきましょう。結果に差が出ます。
愛情〇金運◎勉強〇遊び〇体力〇友情〇

●中古価格相場の〝前比〟とは、前回1月号で調査した時点('90年11月上旬)での相場価格との差を示しています。上昇したものは△で、下降したものは▼です。前回データのないソフトは―になっています。

中古ソフト情報局

ファミコン
PCエンジン
メガドライブ
ゲームボーイ

最新ソフトの価格相場がスグわかる!!

ゲームソフトを安く買う。いらないソフトを高く売る。そんなときは中古ショップを利用しよう。価格はお店によってバラバラだけど、相場ってものはちゃんとある。新作ソフトを中心に、全国有力店を徹底取材。中古市場を知るならコレ!!

- ★中古ソフトトピックス
- ★新作ソフトの動向を探る!!
- ★このソフトを買え!!
- ★市場にもない超希少ソフト
- ★通信販売を利用しよう!

●ファミコン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場				コメント
				買うとき	前比	売るとき	前比	
あ	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	9800	3800	▼100	1200	▼100	'89年。SLG。ファンなら買い
	悪魔城スペシャル ぼくドラキュラくん	コナミ	5800	4100	▼200	1400	▼400	'90年。ACG。まだ値崩れしそう
	アストロ・ファング	A-WAVE	6700	4600	▼200	1400	▼400	'90年。カーACG。まだ高い
	アルカノイド	タイトー	5400	3500	▼500	1500	▼400	'86年。ブロック崩し。妥当な値
	イースII	ビクター音楽産業	7500	4400	▼600	1500	▼500	'90年。RPG。Iが好きなら
	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	9800	6100	0	1600	▼500	'90年。SLG。競馬ファンなら
	維新の嵐	光栄	11800	8400	▼500	2900	▼600	'90年。SLG。もう少し待て
	インセクターX	タイトー	5900	4200	▼100	1400	▼400	'90年。STG。まだ割高
	ウィザードリィ	アスキー	5800	3100	▼300	1000	▼300	'87年。RPG。未体験なら是非
	ウィザードリィIII	アスキー	6500	2900	▼200	800	▼200	'90年。シリーズ3作目。買い
	宇宙警備隊	HAL研究所	5800	4700	▼100	1500	▼400	'90年。STG。まだまだ高値
	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語	バンダイ	6800	4800	▼300	1800	▼300	'90年。RPG。人気も値も高い
	SD戦国武将烈伝	バンプレスト	6800	4900	△100	1500	▼400	'90年。SLG。値崩れを待て
	SDヒーロー総決戦	バンプレスト	6300	3300	▼500	1300	▼200	'90年。ACG。この値で妥当か
か	GUN-NAC	トンキンハウス	6000	4200	▼100	1300	▼400	'90年。STGファンなら買い
	キャプテン翼II スーパーストライカー	テクモ	6900	5200	△300	2100	▼200	'90年。人気高し。価格もアップ
	ぎゅわんぶらあ自己中心派	アスミック	5900	4500	△100	2300	0	'88年。麻雀ゲーム。平均的価格
	孔雀王2	ポニーキャニオン	6500	4400	▼400	1300	▼500	'90年。AVG。もう少し待て
	グラディウスII	コナミ	5900	3600	△100	1400	▼100	'88年。STG。まあ妥当な価格
さ	三國志	光栄	9800	6300	▼100	2300	▼400	'88年。SLG。ファンなら買い
	三国志II	光栄	14800	10700	▼400	4400	△300	'90年。新作SLG。まだ割高
	サンリオカーニバル	キャラクターソフト	3900	2800	―	1100	―	'90年。パズル。定価でも遊べる
	シャッフル・バック・カフェ	ポニーキャニオン販売	6200	4200	▼200	1400	▼200	'90年。エアーホッケー。高い
	雀豪	ビクター音楽産業	6700	4400	▼400	1500	▼500	'90年。麻雀ゲーム。好きなら
	上海	サン電子	5300	4000	▼100	1600	▼300	'87年。パズル。未体験者は買い
	上海II	サン電子	5500	3600	▼500	1400	▼400	'90年。前作より安価。買い
	水滸伝	光栄	11800	7900	▼100	2200	▼700	'90年。SLG。待ってもイイ
	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	4900	2100	▼100	1000	△100	'85年。名作ACG。絶対買い
	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	6500	4400	▼100	1700	▼400	'88年。買って損なしの3作目
	ソルスティス	CBSソニーグループ	5900	4100	△200	1400	0	'90年。米でヒットしたACG
た	ダウンタウン熱血行進曲	テクノスジャパン	6200	4500	0	2000	0	'90年。価格変わらず。まだ高い
	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	5900	4300	△300	1100	△200	'89年。人気ACG。価格上昇
	田村光昭の麻雀ゼミナール	ポニーキャニオン	5800	4100	▼200	1500	▼300	'90年。麻雀ゲーム。妥当な価格
	ダンジョン・キッド	クエスト	6500	4300	▼400	1400	▼500	'90年。RPG。もう少し待っても
	探偵神宮寺三郎 時の過ぎ行くままに…	データイースト	4900	3500	▼200	1400	▼200	'90年。AVG。神宮寺ファンなら

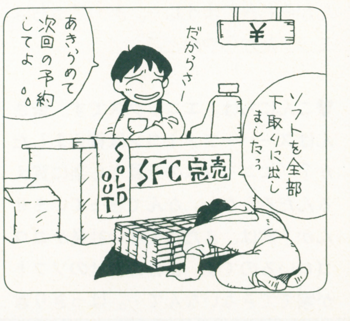
中古ソフトトピックス

スーパーファミコンの多大なる影響…!?

昨年11月21日、注目のスーパーファミコンが発売。予約制をとった販売店が多く、それほど大きな混乱はなかったようです。しかし、中古業界ではスーパーファミコン発売の影響がありあり。

というのは、スーパーファミコンを買うための資金作りとして、中古ショップを利用する人が一時的に増えたためです。「9月頃からソフトを大量に売る方が多くなり、11月までその状態が続きました。ただ12月に入ると平常通りに戻りましたよ」というお店も。

新品のスーパーファミコン本体を入荷した中古ショップも多く、ソフトともども即日完売という状況でした。12月18日現在では、さすがに中古品として出回っていません。『マリオワールド』や『F-ZERO』がどのくらいの価格で、いつ頃、中古市場に登場するのか。チェックは小まめにおこたりなく!



うらない&おまじない ――やぎ座――

(12・22〜1・20) 女のコの事、勉強の事、親や友人の事……。重大な事件がいっぺんに押し寄せ、ヒジョーにめぐるしい思いをします。ややこしく考えるのがキミのくせだけど、今回は頭がオーバーヒートしちゃって考えてもまとまりません。こういうばああいは流れにまかせるしかないわね。自分の感性を信じてこちら、と思う方向を目指せば自然に問題は解決するはず。悩んだ時、自然に答えが見つかる法。朝日に向って5分間問いかけてみて。 愛情×金運○勉強○遊び○体力○友情×

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比	売るとき	前比	コメント
た	テクモボウル	テクモ	6900	4700	—	1700	—	'90年。アメフトゲーム。割高
	デジタルデビル物語 女神転生	ナムコ	4900	2400	▼100	800	▼100	'87年。RPG。充分遊べる価格
	デジタルデビル物語 女神転生II	ナムコ	7800	5200	0	1900	▼200	'90年。人気高。値崩れはあるか
	鉄道王	デービーソフト	4900	3700	▼200	1700	▼300	'87年。ボードゲーム。2人以上で
	テトリス	ビー・ピー・エス	4900	3600	▼300	1500	▼500	'88年。名作パズル。一家に1本
	ドクターマリオ	任天堂	4900	3700	▼200	1600	▼300	'90年。秀作パズル。長く遊べる
	ドラえもん ギガゾンビの逆襲	エポック社	6800	4800	0	1700	▼200	'90年。RPG。まだまだ高い
	ドラゴンクエスト	エニックス	5500	3500	△300	1100	0	'86年。名作RPG。一家に1本
	ドラゴンクエストII	エニックス	5500	2500	△400	800	△200	'87年。RPG。安値。絶対買い
	ドラゴンクエストIII	エニックス	5900	3400	△200	1000	0	'88年。I、IIを終えたらIIIを
	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	エニックス	8500	3700	△300	800	▼200	'90年。半額以下。割安といえる
	ドラゴンボールZ 強襲！サイヤ人	バンダイ	7800	6200	△100	3000	△100	'90年。人気高し。まだ高いが…
な	ナムコクラシック	ナムコ	5900	4100	△200	1900	△100	'88年。定番ゴルフ。妥当な価格
	なんてったって!! ベースボール	サン電子	5900	4200	▼100	1400	▼400	'90年。まだ割高の野球ソフト
	2010～ストリートファイター～	カプコン	5800	3900	▼200	1100	▼500	'90年。難易度高いACG
	ニチブツ麻雀III	日本物産	6400	3800	▼500	1400	△400	'90年。価格ダウン。今が買い
	日本一の名監督	アスミック	6800	4600	△200	1300	▼600	'90年。野球SLG。高価安定
	忍者らホイ！	アスキー	7800	5000	▼300	1600	▼400	'90年。RPG。まだ少し高い
	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	5800	4300	0	2000	▼300	'88年。価格動かず。人気高し
	熱血高校ドッジボール部 サッカー編	テクノスジャパン	5900	4400	▼100	1900	▼400	'90年。人気シリーズ。高値だが
	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	11800	7700	▼500	2600	▼800	'90年。SLG。もう少し待て
は	パーマン	アイレム	5500	3800	—	1300	—	'90年。ACG。値崩れしそう
	爆笑！ものまね四天王	パック・イン・ビデオ	6200	4200	▼300	1300	▼500	'90年。ボードゲーム。まだ割高
	パチ夫くん3 帰ってきたパチ夫くん	ココナッツジャパン	7980	6000	▼200	2100	▼200	'90年。高値だがファンなら
	パックマン	ナムコ	4500	3100	▼100	1200	▼400	'84年。在庫少ない。あれば買い
	ハットリス	ビー・ピー・エス	5500	3700	▼500	1500	▼400	'90年。ここまで落ちれば買い
	バトルフリート	ナムコ	5900	4700	△300	2200	△300	'90年。SLG。待った方が無難
	パロディウスだ！	コナミ	5800	4200	—	1800	—	'90年。STG。値崩れを待て
	ビックリマンワールド激闘聖闘士	ハドソン	6800	4400	▼400	1600	▼400	'90年。RPG。人気高いが待ち
	飛龍の拳III 5人の龍戦士	カルチャーブレーン	6300	4300	▼100	1400	▼500	'90年。ACG。まだ高値だろう
	ファイナルファンタジー	スクウェア	5900	3500	▼200	1300	▼400	'87年。RPG。買い。遊べる
	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	8400	3200	▼600	900	▼200	'90年。半値以下。安い。買い
	ファミリースタジアム'90	ナムコ	5800	3200	▼600	1200	▼500	'89年。ファンなら"91"を買う
	ファミリーサーキット	ナムコ	3900	3400	0	1400	▼200	'88年。定価が安いのでここまで
	ファミリースタジアム	ナムコ	3900	900	0	300	0	'86年。未経験者ならオススメ
	ファミリーテニス	ナムコ	3900	2900	▼200	1200	▼400	'87年。テニスの決定版。買い
	ファミリーマージャンII	ナムコ	4900	3600	△100	1500	▼300	'88年。意外と高値。ファンなら
	ふしぎなブロビー-ブロバニアの危機-	ジャレコ	5900	3500	—	1400	—	'90年。新作にしては値崩れ
	ブラッディーウォーリアーズ	東映動画	6200	4400	0	1600	▼100	'90年。RPG。まだ割高だが
	ベストプレープロ野球2	アスキー	6800	4500	△100	1400	▼200	'90年。SLG。野球好きなら
	北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ	アスキー	5800	2000	▼100	800	0	'87年。AVG。絶対買い。安い
	ボンバーマン	ハドソン	4900	2200	0	900	0	'85年。ACG。持ってて損なし
ま	麻雀大会	光栄	7800	5400	▼600	2300	▼700	'90年。麻雀ファンには妥当か？
	マイトアンドマジック	学研	8500	6500	△300	2000	▼500	'90年。RPG。まだ割高
	まじゃべんちゃー	徳間書店	5800	3700	▼1100	1300	▼500	'90年。RPG。イッキに値崩れ
	水島新司の大甲子園	カプコン	6500	4700	▼300	1600	▼400	'90年。SLG。まだ高値だが
	迷宮の達人 大迷路	エポック社	5800	3800	—	1500	—	'90年。新作だが3割以上の値引
	目指せパチプロ パチ夫くん	ココナッツジャパン	5800	4100	▼200	2400	△100	'87年。1作目。値崩れは望めず
	燃えプロ野球'90感動編	ジャレコ	6500	4500	▼200	1500	▼300	'90年。もう少し待ってもいい値
	桃太郎伝説	ハドソン	5500	2900	△300	1000	△100	'87年。RPG。半値。買い。
	桃太郎電鉄	ハドソン	5800	4200	0	1500	▼300	'88年。割高だが買ってもいい
や	山村美紗 京都財テク殺人事件	ヘクト	8500	6000	1700	1800	▼200	'90年。AVG。なぜか価格上昇
ら	ラストハルマゲドン	ユタカ・バンダイ	9800	7100	—	2300	—	'90年。RPG。値崩れを待て
	ロックマン	カプコン	5300	4300	△200	2100	▼100	'87年。名作ACG。これが限度？
	ロックマン2	カプコン	5800	4300	△100	2000	0	'88年。人気高。ファンなら買い
	ロックマン3	カプコン	6500	5200	△400	2400	0	'90年。割高だが、買ってもよい

新作ソフトの動向を探る!!

『三國志II』は値崩れ待って!!

11月発売のFCソフトの平均値引率は定価の31%。新作ゲームということを考えると買いといえます。ただ、『ラストハルマゲドン』や『三國志II』のように定価が高額なソフトは中古価格でもちょっとつらい。　下の表は『三國志』IとIIの価格比較。Iは発売後2年で定価の約35%引き。IIもそこまでの値引きが期待できるとすると9500円までは…？　光栄のSLGは高年齢層に人気。中古市場に出回りにくいので高値です。

店	三國志 定価9800円 買うとき	三國志 定価9800円 売るとき	三國志II 定価14800円 買うとき	三國志II 定価14800円 売るとき
A店・大阪	¥6880	¥1100	¥9280	¥2900
B店・東京	¥5800	¥1400	¥9800	¥5000
C店・東京	¥6600	¥2800	¥11840	¥4000
D店・東京	¥6580	¥2800	¥10360	¥4200

MDユーザーは市場調査を!!

メガドライブはFCやPCに比べると、大きな価格変動はほとんどありません。新作に関してもあいかわらず旧作並の平均価格ですが、『ミッキーマウス』などのACGはもう少し待ちか…？目安としては、定価の30%引きといったところでしょう。

定番のACG『ストライダー飛竜』は買い値が先月より100円アップ！未だに高い人気をキープしています。メガドライブのユーザーは、価格よりもむしろ中身を重視する傾向があるようです。

最近では、ソフトが動かずあえて価格を下げるお店もあるみたい。メガドライブ市場はこれからが注目！

●ストライダー飛竜（定価7000円）

店	買うとき	売るとき
A店・大阪	¥5500	¥2200
B店・東京	¥5600	¥1900
C店・東京	¥4700	¥1500
D店・東京	¥4900	¥2000

●これら価格相場は、目安として12月上旬現在の平均値を算出したものです。この価格そのもので必ずしもソフトの売買ができるとは限りません。なお、編集部では、各店舗での売買価格はお答えしかねますので御了承下さい。

うらない&おまじない
——みずがめ座——

（1・21～2・18）年内は何も手につかず、何となくじれったい毎日をすごしそう。今キミのすべき事は困った友人を助けること。人に対していっしょうけんめいになることで、なぜか自分も満たされて、次にやるべき事が見えてきます。新学期からは気持ちも安定し、女のコにもモテテまずまずのスタートになりそうよ。では、愛と友情を育む、簡単で効果のあるおまじないをひとつ。シナモンのスティックを1本筆箱に忍ばせておいてね。

愛情○金運○勉強×遊び○体力×友情◎

コメントらんの注意事項●文頭の年は、発売年を表します。●文中の略語は以下の通りです。ACG・アクションゲーム／AVG・アドベンチャーゲーム／PZG・パズルゲーム／RPG・ロールプレイングゲーム／SLG・シミュレーションゲーム／STG・シューティングゲーム

●PCエンジン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比	売るとき	前比	コメント
あ	アフターバーナーII	NECアベニュー	7200	5100	▼100	1800	▼300	'90年。人気高し。妥当な価格か
	暗黒伝説	ビクター音楽産業	6200	4100	▼300	1500	▼200	'90年。ACG。まだ少し割高か
	イースI・II(CD-ROM)	ハドソン	7800	4900	0	1500	0	'89年。RPG。ファンなら買い
	イメージファイト	アイレム	7000	4800	▼200	1500	▼300	'90年。STG。高値。待ちたい
	ヴァリスIII(CD-ROM)	日本テレネット	6780	5200	△100	1900	▼200	'90年。まだ割高。もう少し待て
	エアロ ブラスターズ	ハドソン	6500	4500	—	1600	—	'90年。STG。値崩れを待て
	F-1 サーカス	ニチブツ	6900	5200	▼200	2000	▼200	'90年。人気高し再販で値崩れ?
	オペレーションウルフ	NECアベニュー	7200	5100	▼100	1600	▼500	'90年。STG。まだ高値を維持
か	かっとび宅配くん	トンキンハウス	6500	4300	—	1500	—	'90年。新作。まだ待つべき
	ガンヘッド	ハドソン	5800	4200	△200	1300	▼300	'89年。STG。待ってて損なし
	キックボール	メサイヤ	6200	4500	—	1400	—	'90年。コミカルスポーツゲーム
	究極タイガー	タイトー	5500	3900	▼100	1200	▼300	'89年。STG。買ってもいい
	ぎゅわんぶらあ自己中心派(CD-ROM)	ハドソン	5800	3600	▼300	1100	▼400	'89年。麻雀もの。割安といえる
	KLAX	テンゲン	5900	4200	▼200	1300	▼400	'90年。アクションパズル。割高
	ゴモラ・スピード	ユーピーエル	6700	4800	△400	1500	▼200	'90年。ACG。まだ高い
さ	サイバーナイト	トンキンハウス	6800	4900	△100	1700	▼100	'90年。SLG。サイバー好きに
	THE・プロ野球(CD-ROM)	インテック	6800	4900	▼200	1500	▼200	'90年。割高。待ってもいい
	CD-ROMマガジンウルトラボックス2号	ビクター音楽産業	4800	3400	▼200	1200	▼200	'90年。定価が安い。買ってもイイ
	J・B・ハロルドシリーズ	ハドソン	6500	4600	—	1500	—	'90年。AVG。値崩れ待ちか?
	ジャックニクラウス・ワールドゴルフツアー(CD-ROM)	ビクター音楽産業	7800	5600	▼300	1800	▼200	'90年。まだ高い。待った方が○
	雀偵物語(CD-ROM)	日本テレネット	6780	4900	▼200	1500	▼200	'90年。対戦麻雀。まだ割高か
	将棋・初段一直線	ホームデータ	6700	4800	△100	1800	▼200	'90年。早打ち将棋。これも割高
	スーパースターソルジャー	ハドソン	6500	4200	0	1500	▼300	'90年。STG。値崩れせず…
	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	5800	4500	△700	2000	△400	'89年。ボードゲーム。価格上昇
	関ヶ原	トンキンハウス	6800	4700	▼100	1500	▼400	'90年。SLG。も少し待っても
た	ダイハード	パック・イン・ビデオ	6200	5200	△200	1600	▼300	'90年。ACG。値崩れ待ち
	大魔界村(SG対応)	NECアベニュー	10800	6800	▼1300	2400	▼600	'90年。ACG。SGユーザーに
	ダブルリング	ナグザット	6300	4600	0	1400	▼400	'90年。STG。まだ高値。待て
	ダライアスプラス	NECアベニュー	9800	7100	▼100	2200	▼300	'90年。STG。値崩れは厳しい
	デコボコ伝説走るワガマンマー	日本テレネット	6780	4800	—	1500	—	'90年。カーレース。まだ割高
	デビル・クラッシュ	ナグザット	6300	4700	0	1800	▼200	'90年。異色ピンボール。買い
な	ナグザットスタジアム	ナグザット	6800	4800	▼100	1500	▼400	'90年。もう少し待ってもいい
は	バットマン	サン電子	6500	4700	▼100	1400	▼400	'90年。AGC。まだ高い。待て
	はにい・おんざ・ろおど	フェイス	6400	4300	▼300	1300	▼500	'90年。ACG。テクのある人向
	パワーリーグIII	ハドソン	5800	4400	▼100	1700	▼300	'90年。高値だが好きなら買い
	PC原人	ハドソン	5800	3100	△200	800	▼100	'89年。ACG。定価の半値なら
	ファイナルブラスター	ナムコ	6800	4900	△100	1600	▼300	'90年。STG。値崩れするか?
	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	6300	5200	△400	2100	▼200	'89年。人気商品。妥当な価格か
	フォーメーションサッカーヒューマンカップ'90	ヒューマン	5500	4900	△200	2300	▼200	'90年。これも人気高。ファンなら
	プロテニスワールドコート	ナムコ	4900	3100	▼700	1200	▼500	'88年。PCの定番。買って損なし
ま	麻雀学園 東間宗四郎登場	フェイス	7980	7700	△1400	4000	△600	'89年。超品薄。あればラッキー
	麻雀学園マイルド	フェイス	7980	5600	▼300	2000	▼400	'90年。少し脱衣。好きなら買え
	麻雀悟空スペシャル	サン電子	6300	4300	▼400	1400	▼400	'90年。妥当な価格まで下落
	みつばち学園	ハドソン	5800	4100	▼300	1400	▼200	'90年。アイドル好きなら買い
	迷宮のエルフィーネ(CD-ROM)	日本テレネット	6780	4400	▼300	1300	▼200	'90年。西村知美ファンなら…
	桃太郎活劇	ハドソン	6500	4700	▼100	1700	▼300	'90年。ACG。割高。待つべき
	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	5800	3900	▼300	1400	▼200	'90年。RPG。手頃な価格か
ら	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	7500	5700	0	2200	0	'90年。RPG。値崩れはあるか?
	ラビオ・レプス・スペシャル	ビデオシステム	6800	4800	0	1600	▼300	'90年。STG。待ってもいい
	琉球	フェイス	5400	3800	▼200	1200	▼300	'90年。新作ながらもいい価格
	レギオン(CD-ROM)	日本テレネット	6780	4800	▼300	1500	▼300	'90年。CD-ROMユーザーなら
	ロードランナー ロストラビリンス	パック・イン・ビデオ	5800	4000	▼200	1300	▼400	'90年。アクションパズルの古典
わ	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	5700	4100	▼200	1300	▼300	'90年。4人プレイするなら買い
	ワルキューレの伝説	ナムコ	6800	4900	△200	1800	▼100	'90年。ACG。まだ人気高し

このソフトを買えっ!! 各店のオススメゲーム

量販店を毎日チェックして価格を設定！

——東京都・ファミコンVOX

東京・西新宿のディスカウントショップ密集地に位置し、中古ソフトのほか、ボードゲームも置いてある。昼は中高生、夜は社会人と、一日中にぎわいを見せる。「ハード別にはＦＣがダントツ人気」と営業の生田氏。今は『ダウンタウン』シリーズや『ファイヤーエムブレム』、MDソフトが安くてオススメ！場所も便利でウレシイ。

●人気ソフトBEST5

	タイトル	価格
1	ダウンタウン熱血行進曲(FC)	¥4980
2	三國志II(FC)	¥9800
3	ドラゴンボールZ(FC)	¥7280
4	SDガンダム外伝(FC)	¥6280
5	テトリス(FC)	¥4280

広い店内。整理されて全ソフトを網羅！

神奈川県・TVパニック/ハローたまプラーザ店

日本全国に店舗を持つ「ＴＶパニック」。横浜市緑区の新興住宅地にも。「お客さんの６割は塾帰りの小中学生」とオーナーの吉川氏。世間話だけでもいいから寄っていって、という家庭的な雰囲気。わからないことは何でも聞いてみよう。「オススメは『ドラクエⅣ』。都内よりかなり値下げしてる」ということ。PCやMD、GBソフトも充実。

←何でも教えてくれる吉川ご夫妻。横浜市民は集まれ！

●人気ソフトBEST5

	タイトル	価格
1	スーパーマリオブラザーズ(FC)	¥1880
2	イースII(FC)	¥1980
3	F1レース(GB)	¥1800
4	ロックマン(FC)	¥4580
5	源平討魔伝(PC)	¥4380

うらない&おまじない ——うお座——

(2・19〜3・20) おだやかな冬休みになります。女のコをさそってもよし、友だちと遊んでもよし、ゲームにチャレンジしても良し。でも、たぶんキミはただボーッとしているのが1番楽しいんだろうな。人気運は最高ですが、あっちにもこっちにもいい返事をしすぎるとあとで面倒になってスッポカシが出ます。では、面倒な約束事が相手の方からつぶれるおまじない。約束の日時と相手の名前をトイレット・ペーパーに書いて、流しちゃおう。 愛情○金運○勉強○遊び◎体力○友情◎

●ゲームボーイ

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比	売るとき	前比	コメント
あ	アフターバースト	メサイヤ(NCS)	3090	2200	0	900	0	アクションパズル。価格動かず
	アレサ	やのまん	3500	2400	—	1100	—	RPG。もう少し待ってもよし
	F-1ボーイ	アスク講談社	3300	2300	▼100	1000	▼100	全16コース。妥当な価格か
	F-1レース	任天堂	2600	1900	—	900	—	4人プレイ可能。今なら買い
	SDガンダム外伝ラクアロンヒーローズ	バンダイ	3800	2800	0	1100	0	RPG。まだ割高だが変化なし
か	キャデラックII	ヘクト	3300	2100	—	1000	—	PZG。好きなら買ってもいい
	クイックス	任天堂	2600	1700	▼300	700	▼200	ACG。この価格なら絶対買い
	GO!GO!TANK	コピアシステム	3400	2300	—	1000	—	アクションパズル。待った方が
	ゴーストバスターズII	HAL研究所	3400	2300	▼100	800	▼100	ACG。これが限度価格か!?
た	ツインビーだ!	コナミ	3500	2400	▼200	900	▼100	人気STG。買ってもいい
	テトリス	任天堂	2600	1900	0	800	▼100	本体を持ってるならゼヒ2本!
	ドクターマリオ	任天堂	2600	2200	△100	1100	0	人気高。買っても損はしない
	トランプボーイII	パック・イン・ビデオ	3500	2400	—	1100	—	3種のゲーム入。1つ800円なり
な	信長の野望・ゲームボーイ版	光栄	5800	4200	▼100	1400	▼300	SLG。まだ高値。下落を待て
は	パックマン	ナムコ	3500	2600	—	1100	—	ACG。もう少し値崩れしそう
	パラソルヘンべえ 虹の大冒険	エポック社	3300	2200	—	1000	—	新作。意外と安値だが待っても
	ファミスタ	ナムコ	3500	2500	▼200	1200	0	人気高。買ってもいい頃か
	ふしぎなブロビープリンセスブロブを救え	ジャレコ	3400	2300	—	1000	—	アクション。もう少し待ち
	ベリウス ローランの魔獣	サミー工業	3300	2400	0	900	0	RPG。価格動かず、ここまで
	ボンバーボーイ	ハドソン	3500	2400	▼100	900	▼200	ACG。この値なら買っても
ま	魔界塔士Sa・Ga	スクウェア	3500	2000	△300	700	△100	RPG。2作目プレイの前に
	モンスタートラック	バリエ	3200	2100	▼200	700	▼100	ACG。レースゲームファンに
ら	レーダーミッション	任天堂	2600	1900	▼100	900	▼100	海戦SLG。ここで買いか
	レッドアリーマー・魔界村外伝	カプコン	3300	2300	0	900	0	人気ACG。価格崩れず
	ロードスター	トンキンハウス	3300	2200	▼100	700	▼200	レースゲーム。ファンなら買い

●メガドライブ

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比	売るとき	前比	コメント
あ	アイラブ・ミッキーマウス不思議のお城大冒険	ナムコ	4800	3400	—	1300	—	新作ACG。そこそこ遊べる
	アフターバーナーII	電波新聞社	6900	5200	△200	1600	▼200	人気STG。高値安定状態
	アローフラッシュ	セガ	6000	4200	▼100	1500	▼200	STG。もう少し待ってもいい
	インセクターX	ホット・ビィ	6800	4700	▼100	1400	▼400	STG。値崩れはあるか!?
	FZ戦記アクシス	ウルフチーム	6800	4700	0	1200	▼500	ロボットACG。高値安定
か	クラックス	ナムコ	4900	3500	▼400	1300	▼400	人気パズル。ここまで落ちれば
	グラナダ	ウルフチーム	6800	4800	—	1600	—	STGの新作。まだ割高感あり
	コラムス	セガ	5500	4100	▼100	1600	▼300	人気パズル。少し高いが買い
さ	鮫!鮫!鮫!	東亜プラン	6500	4600	▼300	1700	▼100	STG。「究極タイガー」ファンに
	ジャンクション	マイクロネット	6000	4500	—	1600	—	新作アクションパズル。割高
	スーパーモナコGP	セガ	6000	4500	▼300	2000	▼400	人気のカーレース。妥当な値か
	ストライダー飛竜	セガ	7000	5100	△100	1800	▼200	ACG。人気高く値崩れせず
た	大旋風	セガ	6000	4100	▼200	1300	▼400	STGファンなら買ってもいい
	ダイナマイトデューク	セガ	6000	4200	▼100	1500	▼200	3D型ACG。まだ割高だが
	TEL TELスタジアム	サン電子	6500	4600	0	1500	▼200	野球ソフト。ここで安定か!?
は	バーニングフォース	ナムコ	5800	4100	▼200	1500	▼200	3D型STG。も少し下がる?
	バットマン	サン電子	6500	4300	△300	1200	▼400	ACG。割高ゾーンだが…
	FATMAN	サンリツ電気	7800	5500	0	1600	▼300	格闘ACG。高価安定。割高感
	フェリオス	ナムコ	5800	4300	△200	1600	▼100	STG。値崩れはなさそうだが
	ヘルファイヤー	NCS	6500	4700	▼200	1500	▼300	STG。まだ割高。待つべき
ま	マイケルジャクソンズムーンウォーカー	セガ	6000	4300	0	1400	▼400	人気ACG。ここで安定か?
	メガパネル	ナムコ	4900	3400	—	1200	—	新作パズル。この価格なら買い
ら	ラスタンサーガII	タイトー	6800	4600	▼200	1300	▼200	肉体派ACG。妥当な価格かも
	レインボーアイランドエクストラ	タイトー	6800	4800	△100	1600	▼200	メルヘンACG。まだ割高
わ	ワールドカップサッカー	セガ	5500	4000	▼100	1600	▼200	まだ割高。サッカーファンなら

市場にもない超希少ソフト

持っていたらラッキー!! 高値で取引!?

デパート、量販店はもちろん、中古ショップにもなかなか入ってこないソフトがあります。例えば『囲碁九路盤対局』。4年前、ディスクとロムの両方で発売され、現在中古市場でもほとんど出回っていません。また、PC『麻雀学園』も品薄。初回生産分の5万6千本が完売、再販されていません。今では定価以上の値段を付けて売っているお店さえあるとか。

通信販売を利用しよう

電話でシステムを確認してから!!

家の近くに中古ショップのないときや、あってもソフトが高値のような場合、通信販売を利用するのもひとつの手。現金書留等でお金を送り、希望のソフトを郵送してもらうシステムです。自分のソフトを売ることもできますが、今回は買う場合を考えてみます。全国規模のチェーン店なら、たいてい通販を行っていますが、中には「買い取りのみ」(TVパニック)というところもあるのでまず電話確認を。ソフトを手にするまでの期間は、申し込んでから1週間が目安。「店に在庫のない場合は、問屋さんに注文するのでもっとかかる」(ソフマップ)とのこと。お店に在庫を確認して申し込むといいでしょう。店により集金方法が若干違うので詳しく聞く必要あり。基本的に送料は自己負担。それでも、お金をかけてお店に行くより安上がりなことも。

●この特集の価格表は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータで作成しました。御協力いただいた方々に御礼を申し上げます。・ファミコンVOX03(3344)2338・TVパニック ハローたまプラーザ店045(902)9977・わんぱくそごう03(3863)0901・スタンバイ06(633)4416・ソフマップ03(3258)3155

うらない&おまじない ——おひつじ座——

(3・21～4・20) サボってた事があれば、ここで一気にツケがまわってきます。特に要注意なのが親と先生。ヘタに反抗するとこっぴどくやっつけられます。小遣いが減るとか、宿題が増えるとか、具体的な責め苦につながるので、とりあえずは良い子ブリッコがお進め。お正月明けにはちょっといい事がありそうよ。お年玉をたくさんもらうおまじない。大みそかの日、半紙に赤のフデペンで玉の字を百回書き、8回折りたたんで枕の下へ!

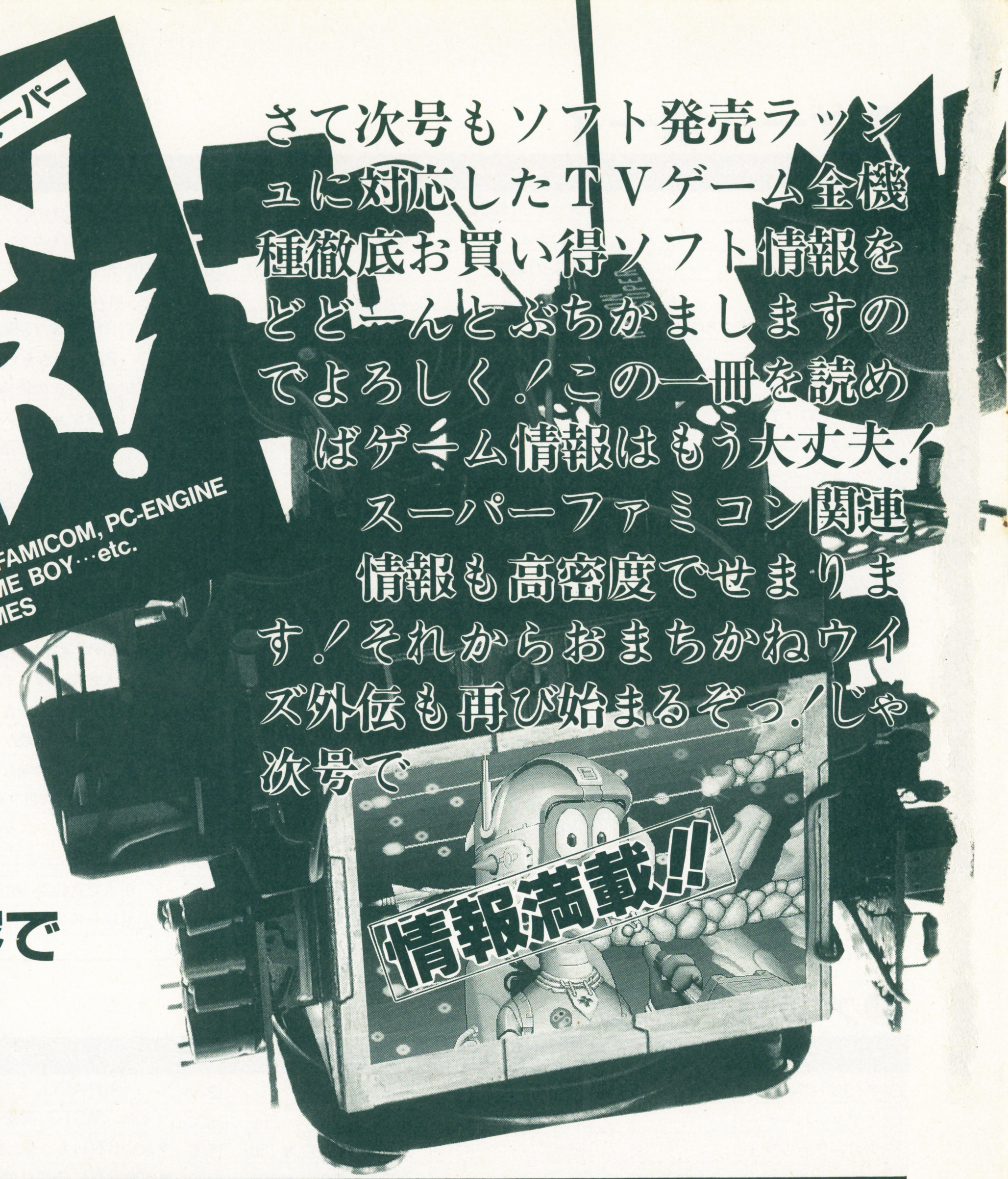
愛情○金運×勉強×遊び○体力×友情×

スーパーTVゲームマガジン

MONTHLY HiPPON SUPER!

ヒッポンスーパー

SUPER-FAMICOM, FAMICOM, PC-ENGINE
MEGA-DRIVE, GAME BOY…etc.
FOR ALL TV GAMES



さて次号もソフト発売ラッシュに対応したTVゲーム全機種徹底お買い得ソフト情報をどどーんとぶちかましますのでよろしく！この一冊を読めばゲーム情報はもう大丈夫！スーパーファミコン関連情報も高密度でせまります！それからおまちかねウイズ外伝も再び始まるぞっ！じゃ次号で

次号の3月号は もりだくさんの内容で 2月4日発売

定価490円(税込み)です

編集後記

●動物園によく行く。この季節ほとんどの動物がオリの中で寒そうにうずくまってる。が、帰り道の私は冬の動物園のどの動物よりも、寒さでグッタリしている。 (あや)

●遅れてごめんなさい！ウィズ・コミック単行本と友の会4コママンガ編それにナムコ・ブック、クルキューレストーリーブック以上2月初旬には必ず店頭です。 (#)

●最近、初めてビデオで「タクシードライバー」を見た。失恋、孤独により心がすさんでいく人間くささが何とも言えない。コピーして毎日見ている。 (根本)

●あけましておめでとうございます。正月ボケ、なおったかい。…てなことを書いてる今日は12月19日。年末進行に追われつつ正月の夢を見ているのです。トホッ。(ハルク)

●今年からは白いものは白、黒いものは黒とハーッキリキリ言いたいと思います。こと恋愛に関してはキチンとケジメをつけさせてイタダキマンボッ！ウーッ！ (さく)

●スーパーファミコン、みんなもう手に入りましたか？ 欲しい人が全員買えるまで、まだ時間がかかりそう。お年玉はあるのに、これってクヤシイですよね。(マッキー)

●最近の休日は「F－ZERO」三昧。最難度レベルもクリアしてエンディングも見た。だけどMUTE　CITYで2分を切っていないのが恥ずかしいやーね。(野安)

HiPPON SUPER!
1991年 2月号

●EDITORS
井上裕務
降旗正子
三橋文夫
捧綾
根本康弘
作山哲広
大野康之
早川洋
●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
内田聡
田尻智
藤森英明
とみさわ昭仁
石埜三千穂
●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室
前 鳥信行
●ILLUSTRATORS
高橋政輝
阿知破英喜
キャラメルママ
●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住　所　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電　話：編集部：03－3239－0237
営業部：03－3234－4261(東京)
06－204－1966(大阪)
052－201－4181(名古屋)
印刷所　株式会社　光村原色版印刷所

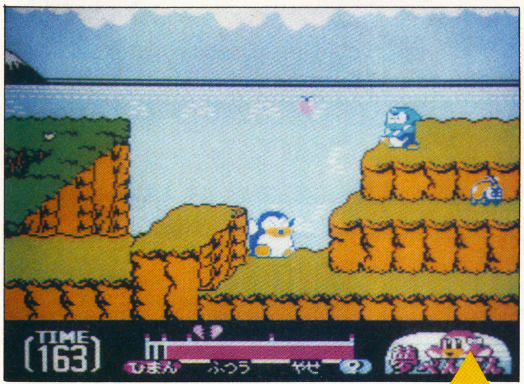
©JICC出版局1991雑誌コード07689-02
Printed in Japan

アンケートに答えて

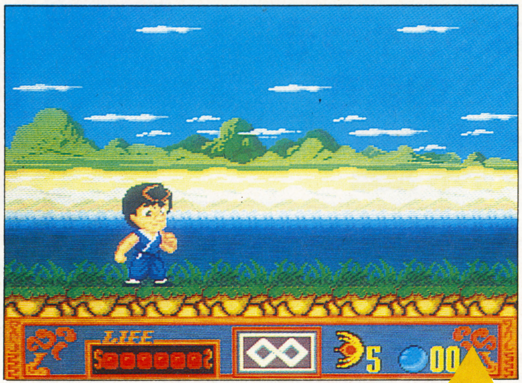
PRESENT(プレゼント)をもらっちゃおう!!

MONTHLY HIPPON SUPER!

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送って下さい。抽選で合計40名に、下の①～④のソフトのうち、希望のものをプレゼント!!
ハガキには必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号をしっかり書いて下さい。きちんと書かれていないと、せっかく当選しても届かないことがありますのでくれぐれもご注意を。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。
しめきりは2月4日(月)。当日消印有効。発表はHIPPON SUPER！4月号で行う予定。官製ハガキの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募して下さい。たくさんのご応募、待ってます。

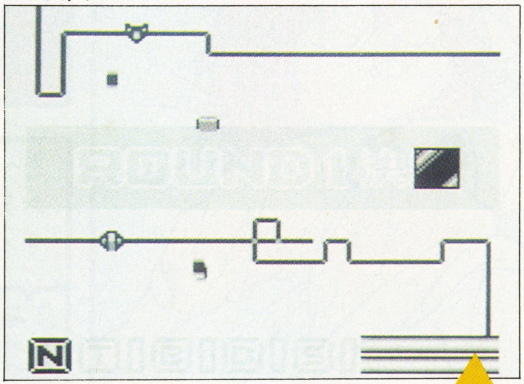


① 夢ペンギン物語(ファミコン) 10名
コナミ



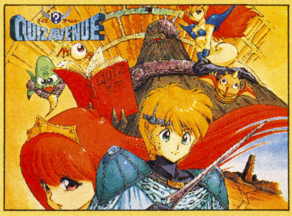
② ジャッキー・チェン(PCエンジン) 10名
ハドソン

③ ヴォルフィード(メガドライブ) 10名
タイトー



④ ファイナルリバース(ゲームボーイ) 10名
東映動画

ダブルプレゼント



NECアベニューカレンダー 10名

'91年版のNECアベニューカレンダー。これから発売予定のソフトのイメージイラストで構成されている。ちなみに上の写真は1、2月をかざる「クイズアベニュー」。

希望ソフトプレゼントの抽選に、残念ながらもれてしまった人にも、ダブルプレゼントのチャンスが。毎号いろんなグッズをさらに抽選で、さしあげます。
ゲームミュージックのCD、Tシャツ、テレフォンカードなどなど…街で買えないプレミアムグッズも多く用意しております から、こちらの方もお楽しみに。
※ダブルプレゼントだけを指定して希望することはできません。ご了承下さい。

おめでとう！当選者発表 VOL.22/23

★ほしいソフト1本
北海道・二宮登　青森県・田島久志　山形県・松尾公太　福島県・岡森宏二　千葉県・福浜純　東京都・勝沼弘直　新潟県・毛登稔雄　山梨県・美馬浩司　静岡県・山本知紀　三重県・穴沢舞　大阪府・森田勝信　兵庫県・館下信太郎　島根県・桶山晃　広島県・永森広樹　愛媛県・上杉弘則　福岡県・門竜夫　佐賀県・狩野貴雅　長崎県・妹尾源次郎　宮崎県・大内祐作　鹿児島県・横畑友絵　他60名

★ほしいソフト2本
北海道・田川順一　岩手県・大滝元基　宮城県・勝浦広樹　茨城県・高柳昭史　埼玉県・青天目礼二　埼玉県・江頭周一　富山県・川船王仁　福井県・小宮川直也　岐阜県・林哲哉　愛知県・鎌野励　京都府・賀沢紘幸　奈良県・鴉沢四郎　鳥取県・山下純子　岡山県・望月英春　徳島県・藤ヶ崎等　高知県・恩知光男　福岡県・中村剛　熊本県・天川響太　大分県・長崎由郎　鹿児島県・浜知恵

★ほしいソフト3本
青森県・中口貴春　秋田県・検見崎建一　福島県・樋口秋弘　栃木県・槽下友哉　千葉県・保志信之　東京都・矢作走六　石川県・船野実　山梨県・森嶋美咲　静岡県・村上郁二　三重県・大川善春　大阪府・奈良新太郎　和歌山県・泊口研　島根県・谷地登　山口県・佐藤知宏　香川県・会沢信之助　他25名

★サンダーフォースCD
東京都・本台寿雄　大阪府・森光久志　広島県・横沼将英　他2名

★アンケートハガキプレゼント
①パロディウスだ！　青森県・小池孝由　神奈川県・明田竜夫　三重県・野木伸次　山口県・大窪淳　他6名
②テクモボウル　群馬県・石橋創　長野県・松本治久　兵庫県・遠藤一路　沖縄県・名城悠助　他6名
③暴れん坊天狗　千葉県・中島拓　静岡県・沢上正義　岐阜県・森国哲太　鹿児島県・内山田務　他6名
④虹のシルクロード　埼玉県・沼田公明　富山県・栂矢修　他8名

いつも元気なクインティの大活躍に注目!!

☆確実に手に入れたい方はこの注文票に記入してお近くの書店にお渡し下さい。

●キリトリ線●

予約注文書

書店印

JICC(ジック)出版局

コミック版
ファイナルファンタジーII

海明寺裕 作

予価980円

'91年5月発売予定

03(3234)4621

氏名

住所

TEL

年令( ) 性別 男・女

●キリトリ線●

郵便はがき

切手を貼って送ってね!

102

東京都千代田区麴町
5−5−5

JICC出版局
HIPPON SUPER!編集部
読者プレゼント係

ご住所	〒 ☎(− −)				
お名前	(男・女)	年齢	歳	学年・職業	
今月買った他のゲーム誌		この本を買った日	月 日	ほしいプレゼントNo.	

●これから欲しいゲーム機は?(1つだけ)
①ファミコン(ディスクシステム・ツインファミコンを含む) ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM ⑤メガドライブ ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームギア ⑧PCエンジンGT ⑨ネオジオ ⑩リンクス ⑪その他

●持っているものに○をつけて下さい
①ファミコン(ディスクシステム・ツインファミコンを含む) ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM ⑤メガドライブ ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームギア ⑧PCエンジンGT ⑨ネオジオ ⑩リンクス ⑪その他

☆応募のしめきりは2月4日です。(当日消印有効です。)

2月号愛読者アンケート

★これからほしいソフトは何ですか。

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			

★今号でおもしろかったもの、興味のなかったものを選んで番号で記入して下さい。(いくつでも)

①表紙
②KEY PERSON!
③モニター上の冒険2
④ゲームライフの達人
⑤業界内美人を探せ!
⑥TVゲームヒットチャート
⑦ニュースファイル
⑧1990年TVゲーム10大ニュース
⑨TVゲームブロードウェイ・ファミコン
⑩PCエンジン
⑪メガドライブ
⑫ゲームボーイ
⑬ネオ・ジオ
⑭HOT GAME REVIEW パイロットウイングス
⑮アクトレイザー
⑯F-ZERO
⑰夢ペンギン物語
⑱じゅうべえくえすと
⑲ベストプレープロ野球'90
⑳マスターオブモンスターズ
㉑ジャッキーチェン
㉒スタークルーザー
㉓モンスターメーカー
㉔TVゲーム業界ウォーズ
㉕風よ。龍に届いているか
㉖今月の1本! グラディウスIII
㉗困ったときのスーパーマリオQ&A
㉘スーパーファミコン情報局
㉙1990年ベストゲームはこれだ!
㉚幻奏王
㉛ファンタジーノベルコンテスト発表
㉜カプコンゲームの研究
㉝役立ちコマンドデータバンク
㉞バグボーイクラブスーパー
㉟神話世界の旅人たち
㊱電脳遊戯日記
㊲漫画は愛
㊳怪物博物館
㊴ホラーは踊る
㊵TVゲーム昔話
㊶ウィザードリィ友の会
㊷リーダーズフリートーク
㊸メーカーズスクランブル
㊹中古ソフト情報局
㊺プレゼント
㊻コミック・クインティ
㊼ニューソフトストリート
㊽スケジュール表

●おもしろかったもの〔　　　　〕
●興味のなかったもの〔　　　　〕

★何でも言いたい放題で、どーぞ。

●キリトリ線●

コミック版
ファイナルファンタジーII

増刊コミック「ファンタジーランド」に掲載、好評につき加筆単行本化決定。ファン待望、傑作RPGのコミック版

海明寺裕 作

'91年5月
発売予定

予価980円
(税込)

さーて次号のクインティはどーなるかなっ!?

NEW SOFT STREET

●ニューソフトストリート●

みんな今ごろお正月気分でのほほんと家でぬくぬくしてるんでしょ？ふっふっふっコタツでゲームもいいけど…太るぞ。このシーズン、気を抜くとすぐにブクブクになっちゃってモーたいへん。そんなことにならないようにみんな気をつけてね！ってなワケで今号のニューソフト、1番目はユタカ・バンダイの「ルーンマスター」。本格派のＲＰＧです。お次はＰＣ版「ポピュラス」の登場。ＳＦＣとの比較が楽しみな所ですね。んでＭＤの「シャイニング＆ザ・ダークネス」は注目の１作になってます。そして、最後はなんとＮＥＯＧＥＯ特集だよーっ!!

●CONTENTS

ルーンマスター……140
ダブルドラゴン……141
シャドウブレイン……141
井手洋介名人の実戦麻雀II……141
スーパーチャイニーズ3……141
チャンピオンシップボーリング……142
スターウォーズ……142
ココロン……142
じゃじゃ丸銀河大作戦……142
ポピュラス……143
ヘルファイヤー……143
スプラッシュレイク……143
ダウンロード2……143
エグザイル……144
クイズしらんぷり……144
スーパーバレーボール……144
バハムート戦記……144
レッスルボール……144
三国志列伝……145
シャイニング＆ザ・ダクネス……145
魔物ハンター妖子……145
ラングリッサー……145
ヴァリスIII……145
戦国忍者くん……146
ワールドアイスホッケー……146
ラッキーモンキー……146
茶々丸パニック……146
ミッキーマウス……146
ドラえもん……146
キング オブ ザ モンスターズ……147
バーニングファイト……147
ASO II……147
ゴーストパイロット……147
戦国伝承……147
ブロックパラダイス……147

FC ルーンマスター

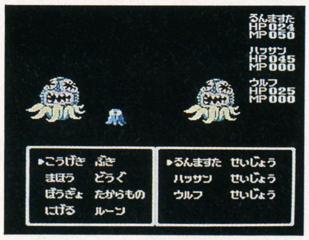
ジャンル	ＲＰＧ
バックアップ	あり

■ユタカ・バンダイ／発売日未定／価格未定

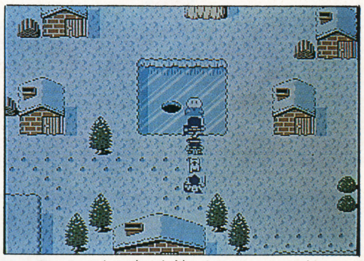
●豪華スタッフが贈る夢のRPG登場!!

バンダイグループというと、「ドラゴンボール」「ＳＤガンダム」などキャラクターもののソフトが多かったが、この「ルーンマスター」は、ユタカ・バンダイの完全オリジナルソフト。

まで原作などの元ネタがないってこと。監修に、「ドラゴンクエスト」で有名な堀井雄二氏、脚本・監督・モンスター原案には宮岡寛氏を、音楽担当には藤井丈司氏と門倉聡氏を起用しての超豪華メンバーで制作されたスーパーなＲＰＧだ。時代は中世。重い病気にかかってしまったエルダーランドの国王を助けるために、主人公は伝説にある６つのルーン（魔法石）を探す旅に出るんだ。とかいうと、「なーんだ普通のＲＰＧじゃん」なんて言うやつが必ずいるよね。でも、この「ルーンマスター」はそんじょそこらのＲＰＧとはチト違う。どこがちがうのかというと、このゲームは、無意味なレベル上げがないんだ。今までは、勝手に敵が冒険の邪魔をしてきたけど、このゲームは自分からモンスターを発見して戦うんだ。そのかわり、仲間を作ることによってレベルアップをしたりするので安心してね。また、仲間はそれぞれ得意なジャンルがあるからうまく組み合わせて攻略していこう。ちょっと気になるＲＰＧ。みんな思いきって買う準備だっ！



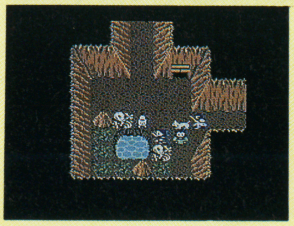
←コマンドの中には宝物やルーンなんてのもあるぞ。何に使うのか



↑雪の町の中の凍った池。何かイベントがありそうだけど、ただ釣りをしてるだけだったりして…。期待できる１作、まちがいナシ！

ダンジョンは暗い

このゲームの難関は、巨大な地下ダンジョン。でも、ただ広いだけのダンジョンなんて、つまんないよね。このゲームのダンジョンはそんなこと一切心配なし。画面には自分達のスペース以外は映らなくて、本当の「冒険」が楽しめる。しかもオートマッピング付きなので迷うことはないぞ。歩き回っていれば、おのずと抜け道や隠された部屋の存在が浮かび上がってくるぞ。

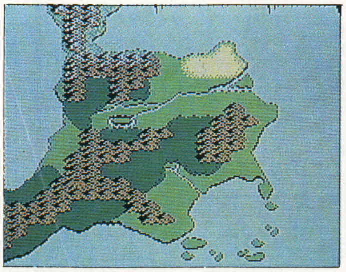


←洞窟の中は、モンスターやら湖やらいっぱい。楽しそうだ!?

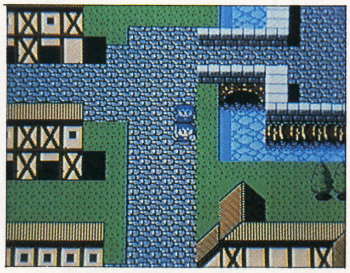
From Maker

ユタカ発、完全オリジナルＲＰＧです。脚本・監督・モンスター原案に宮岡寛氏、監修に堀井雄二氏を起用。かつてない新構想のＲＰＧ製作に入っています。ストーリーは、中世風のファンタジーワールド。様様な伝説があるエルダーランド。ここで、主人公は、妹と国王の病気を直すべく、謎の６つのルーン（魔法石）を探しに旅立ちます。しかし、その裏には、国王をなきものにしようとする陰謀が密かに進行中。

６つのルーンは、盗賊から守るために地底や、塔、ピラミッド等に分散していて様々なトラップがプレイヤーを待ちかまえています。冒険、活劇、陰謀、ロマン、謎といった空前のスケールのＲＰＧが、新システム（なんと経験値がない！）で、完成に向って急ピッチで進行中です。'91年のファミコン市場の話題作です。



↑このマップの上で物語は展開される。かなり起伏の激しい地形だ。山あり、谷あり、砂漠がありーの。まだまだ広そうだけれども…



↑町の中の画面。仲間をつれて歩いているぞ。中世の時代が舞台だけあって、建物もそれっぽい感じだ。なかなかよいです

©BANDAI 1991 ©YUTAKA 1991

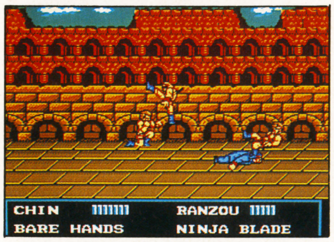
FC 双截龍III 〜ザ・ロゼッタストーン

ジャンル	アクション
プレイ方法	２Ｐ協力可

■テクノスジャパン／２月22日発売／¥6200（税抜き）

●2匹の激龍が強くなって帰ってきた!!

テクノスジャパンの格闘ゲームシリーズ「双截龍」の第３弾が出ることになった。正式名称は、「双截龍III〜ザ・ロゼッタストーン〜」だ。今回は、謎に包まれた秘石ロゼッタストーンをめぐって４つの国を舞台に暴れまくる。そして、いつもの２人プレイに付け加えて、新しく２人のキャラが仲間に加わった。しかし、２人は２面と３面の各ボスなので、倒さないと仲間になってはくれない。仲間になれば、いつでも好きな時にキャラクターチェンジができる。また、アクションの方も新しい技が多数追加されたので、かなり遊びごたえのあるゲームになっているぞ。



↑新しい仲間２人。忍者は刀が使えてスピードが速く、ジャンプも高い。中国人は連続攻撃ができて頭つきが必殺技なんだ

↑画面中心の所で新しい技さくれつ！敵のアタマをつかんでブン投げるんだ。すっごくいい

From Maker

●今回は、シリーズ３本目ということで、以前よりストーリー性を前に押し出していますね。それと、見どころとしてはやはりプレイヤーのキャラが選べるという所が今までにない新しいシステムになっています。

そして、その仲間が２面、３面のボスという所がまたプレイヤーを熱くさせてくれますよ。ステージによって、有利なキャラと不利なキャラがいますのでうまく使い分けて遊んで下さい。

アニメーションもなめらかですし、これを遊んでスカッ！としてくださいね。

FC シャドウブレイン

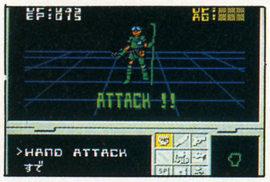
ジャンル	ＲＰＧ
バックアップ	バッテリー

■ポニーキャニオン／ビデオ付き／２月21日発売／¥9800（税抜き）

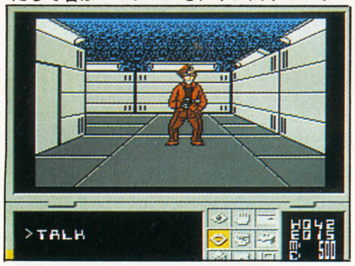
●サイバーパンクのRPGこれがホンモノ

ポニーキャニオンの新作ゲームは、未来を舞台にしたサイバーRPG「シャドウブレイン」だ。主人公は、科学者である父を追って、2090年の地球にタイムワープ。そこは、ロボットと人間とサイボーグとが互いに争っている荒廃した世界だった。また、バイオ研究所などから逃げ出したクリーチャーも徘徊し、町は危険な状態が続いていた。そんな中で、主人公は失踪した父を探すために危険な探索を開始する。ゲームは、主人公が未来の世界で目覚める所からスタートする。町の中は、３Ｄの画面になっていて、進んでいくと敵が道を塞いでくる。はたして君はこのゲームをクリア出来るか？

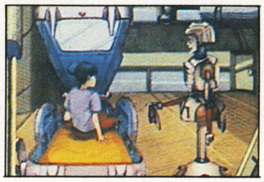
↑歩いていると、いろんな人に出会う。この人はラーメン屋のような人。VDSのデジタルヴィーナスの情報をくれる。一体何のこと？



←道を邪魔するやつは戦って倒さないと先には進めない。必要最小限におさえるのがベストだが



↑町の中の画面。見やすいし、展開も早いし、３ＤＲＰＧってのはいいね。雰囲気もベリグウ


→このソフトはビデオ付きで発売される。ストーリーや敵キャラがいろいろ説明されてる

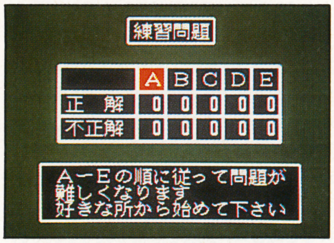
FC 井手洋介名人の実戦麻雀II

ジャンル	ＥＴＣ
バックアップ	パスワード

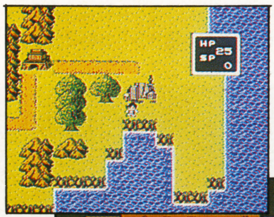
■カプコン／２月下旬発売／¥8500（税抜き）

●麻雀ファンの方おまたせいたしやした！

麻雀界の超有名人、井出洋介氏の麻雀ゲーム第２弾がついに登場する。内容は３つ。１つは競技麻雀のルールにそって、地方選抜、Ｃ、Ｂ、Ａリーグ、名人戦、最強位戦を戦い抜き、最後に井出洋介氏と対決する〝戦え！リーグ戦〟モード。２つ目は、過去に井出氏が実際に体験した手牌が問題になっている。〝マージャンを学ぼう！〟モード。そして３つ目は、戦闘が麻雀で行われるＲＰＧ〝八百屋の雀士〟モードがある。〝リーグ戦〟モードでハードなプレイをして、〝学ぼう〟モードで研究し、ちょっと息抜きに〝八百屋〟モード（なんかヘン）で遊べば、もう誰でもプロ並！…かな？

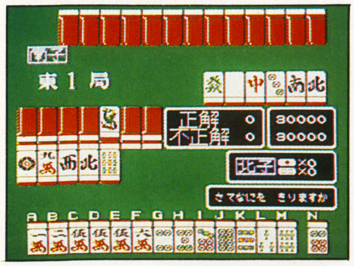


↑井手先生とお勉強だ。全50問で５段階にランク分けがされている。難問ばかりでけっこう唸らせてくれるんだぜ



←これが〝八百屋の雀士〟モード。けっこう面白かったりする

→んでパスワードはこんな感じです。簡単でんがな



↑専用コントローラ付きで発売されます。使いやすさは１番いいんじゃないですか？

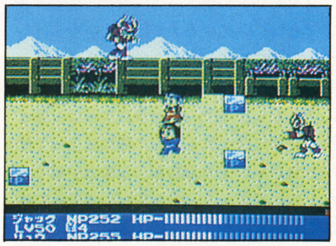
FC スーパーチャイニーズ3

ジャンル	ＲＰＧ
バックアップ	バッテリー

■カルチャーブレーン／２月中旬発売／¥6300（税抜き）

●面白RPGの決定版の第3戦だよーん

カルチャーブレーンからは、あのハチャメチャアクションＲＰＧの続編「スーパーチャイニーズ３」が発売になる。今回のストーリーは、凶悪軍団、銀河軍団に占領されてしまったチャイニーズランドを救うために、ジャックとリュウが戦いの旅に出るんだけど、２人の他にボクちん殿下という子が仲間に加わった。この子は、ジャック達の後ろを付いてきて、楽しいアクションを色々してくれる。その他にも、戦闘画面が広くなったり、いろいろな乗物が登場したりするぞ。ファミコン史上初、２人同時プレイＲＰＧであるこのゲーム、友達がいればなお楽しくなること間違いなしだ。


↑今度の戦闘シーンは横に３画面分ぐらいのスペースになって、けっこうアクションの方にも力が入っていると思われます。

↑こいつがボクちん殿下だ。ゲーム中のボケ役１人で受けおっている!?

From Maker

●とにかく、お子様に楽しんでいただけるものをと、がんばって作ってみたら、大人から子供から犬のポチまで家族みんなで楽しめるゲームになってしまいました。

２人同時プレイＲＰＧ、横スクロール戦闘画面（S.S.A.）などのハイテク演出もさることながら、ボク珍殿下をはじめとして敵から味方から、いろいろ笑わせてくれるおもしろキャラクターや、６種類も出てくる乗り物などの超おもしろ演出が見ものです。それでは、３人のドタバタ珍道中をお楽しみください。

©SCITRON & ART／PONYCANYON ©1990 TECHNOS JAPAN CORP. ©CAPCOM 1991 ©1991 KULTURE BRAIN

FC チャンピオンシップボーリング

ジャンル	ＥＴＣ
プレイ方法	４Ｐ可

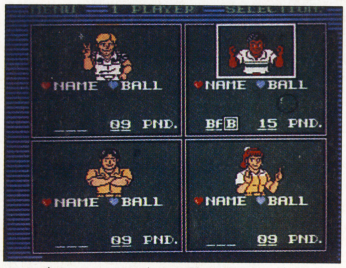
■アテナ／２月14日発売／￥4980(税抜き)

●みんなで遊べるボーリングゲームです

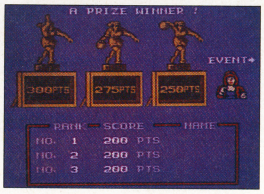
アテナの新作は、なにかと根強い人気を誇るボーリングゲームだ。ゲームは、まず投げるフォームの違う４人のキャラクターの中から１人選んで、名前とボールの重さを決める。ボールの重さは７～15ポンドまであるので、実際に使ってる重さを選べばＯＫだろう。決まったら早速ゲーム開始。レーンの端で、どの場所から投げるかを決めて、次はボールの曲がりぐあいを設定する。すべて終わったら、力を調節してボールを投げよう。うまくいって、250点以上とれば楽しいイベントが待ってるぞ。4人までの同時プレイができるから、集まった時なんかにこのゲームでもてなしてあげよう。

↑ボールのコントロールを決めて力を調節してそーれ!!と、投げる直前の画面。ハイスコアをめざしてガンバロう!

←カッコーン!と手ごたえありの画面。これはマチガイなしにストライク



↑まずはこの４人の中から選ぶことから始まるのだ。僕は女の子がいいなー



→うーん、250点の道は遠いなあ…。友達とならー番強いんだけど

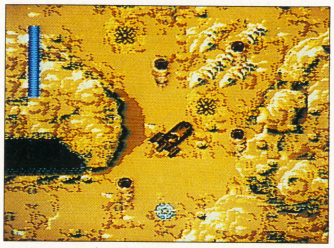
FC スターウォーズ

ジャンル	アクション
プレイ方法	１Ｐ専用

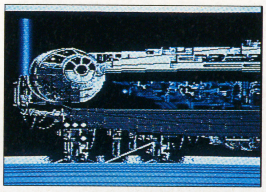
■ビクター音楽産業／６月発売予定／価格未定

●超名作映画がゲームで帰ってきた

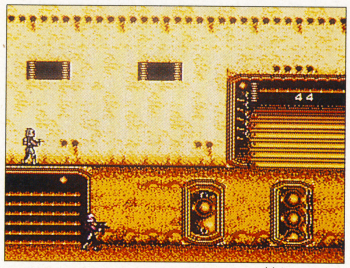
スターウォーズがゲームになる。以前にナムコから出ていたのとはちがい、今回はビクター音楽産業からの発売になる。ゲームは、映画の第１作に基づいて作られるが、アクション、シューティング、アドベンチャーなど、全てのゲームシステムが取り入れられる。ストーリー展開は、映画の話に沿って進む。プレイヤーは、ルークやハンソロ、レイア姫を操作して数々の難関を突破して行かなければいけない。君達は、映画を見ているような感覚で、ゲームを遊ぶことができるぞ。制作に、ルーカスフィルムが携わっているこの「スターウォーズ」、発売されるのが少し待ち遠しい。



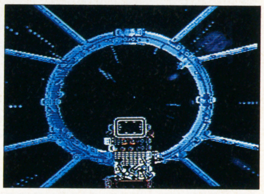
↑ランドスピーダーでのアクションシーンだ。こんなぐあいに、映画の１シーン１シーンがゲームになってる感じかな



←超カッコいい宇宙船ミレニアムファルコン。これからが戦いの本番だ。乗れっ!



↑横スクロールのアクションシーン。敵なのか自分なのか、人が２人立っているぞ



→砲座に乗っての3Dシューティングシーン。帝国軍のヤツらを撃ち倒してしまえ

FC ココロン

ジャンル	アクション
プレイ方法	１Ｐ専用

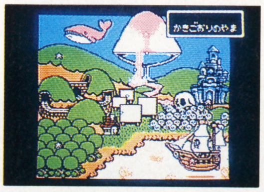
■タケル／発売日未定／価格未定

●楽しい夢の世界のアクションゲーム

ファミコンの新メーカータケルの第１弾ソフトは、夢の中を大冒険するアクションゲーム「ココロン」だ。このゲームのちょっと面白い所は、プレイヤーのキャラを自由に作れてしまう所。キャラクターは、頭と胴と武器に分かれていて、種類によって防御力やジャンプ力の高さ、攻撃力が違うんだ。そして、ゲーム中５回プレイヤーを作ることができる。つまり、全部で６人のプレイヤーを使い分けられるんだ。

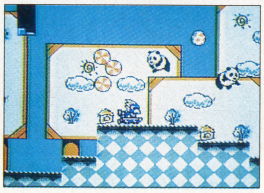
ゲームの目的は、夢の世界の捕われたお姫様を助けるんだけど、実はまだ最後の敵がいるらしい…。アッ!と驚く展開に、君の期待度は100%だね。

↑次はボディー。個人的にはサイボーグがいいんだけど、ここは頭に合わせてコーディネートしようっと。コーディネートはこーでねーと!



←MAP画面で好きな所から攻略。夢の世界はなんだか楽しそうな所ばかりだね

↑キャラクターを作る。今は頭を選んでいる所だ。？の頭は大笑いできるのがあるよ



→パ、パ、パンダまで敵なの～?やっつけるにはかわいすぎるよねー

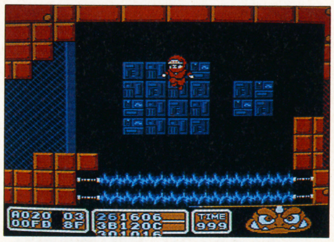
FC じゃじゃ丸銀河大作戦(仮)

ジャンル	アクション
プレイ方法	２Ｐ交互

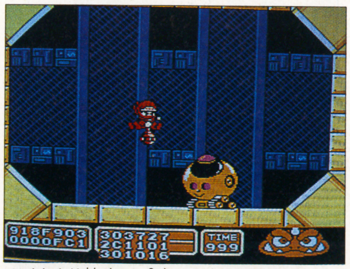
■ジャレコ／３月発売予定／価格未定

●じゃじゃ丸シリーズがついに宇宙へ!?

もうジャレコのお馴染みになりつつあるじゃじゃ丸だが、そのシリーズ第５弾がお目見えした。今回は、横から見た画面のアクションゲームでの登場だ。侵略の危機にさらされた数々の惑星を救うために、じゃじゃ丸が宇宙へと旅立っていくという話になっている。プレイヤーは、じゃじゃ丸とさくら姫を操作して様々な惑星や宇宙基地などを舞台に、武器と忍術で戦っていくのだ。そして、各ワールドのボスを倒していけばクリアになるのだが、こいつらがばかにできないほど強い。そんな時は、ある一定の条件を満たすと現れる「お助け魔獣」を呼んで共に戦おう。



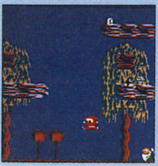
↑下には電磁バリアーが…。じゃじゃ丸危うしだ!!どことなくあのゲームに似てるような気がしないでもないなあ



↑イキナリ敵ボスか?丸っこくてカワイイけどどんな攻撃をするんだ?

Character

●じゃじゃ丸シリーズは、ジャレコの定番ソフト。シリーズといっても、アクションありＲＰＧありと、全てジャンルが違う。また、ゲームごとにじゃじゃ丸のグラフィックが変わるので、マリオのような〝ヒゲ〟に〝帽子〟といったキョーレツなイメージがないのが弱みか?ま、赤い頭巾をつけてるってのは同じだが、これだけ違うとイメージがつかみづらいですね。



©1991 ATHENA, CO., LTD. ©TAKERU CO., LTD. ©JALECO 1991 ©1991 LUCAS FILM GAMES

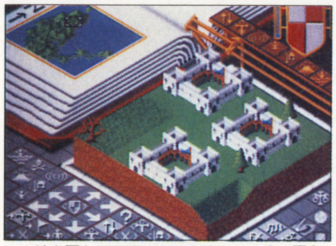
PC ポピュラス

ジャンル	ＳＬＧ
バックアップ	バッテリー

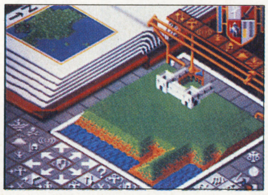
■ハドソン／4月5日発売／¥7800（税抜き）

●ポピュラスがPCエンジンで出るよん！

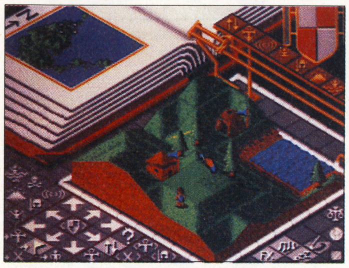
パソコンで超人気を博し、スーパーファミコンにも移植された「ポピュラス」が、ついにＰＣエンジンにも登場するぞ。もう知ってる人もいるかも知れないが、ルールを少し説明しよう。プレイヤーは神となって、悪の種族か善の種族どちらかを選択して導き繁栄させ、もう１つの種族を全滅させればいいのだ。ただ、神は直接には干渉できないので、火山、地震、洪水などの天変地異を使って相手種族に妨害が出来る。ＰＣ版は、スーパーファミコン版と違ってパソコン版の完全移植なので、エディット機能なども付いてて自由に世界が作れたりしてしまうぞ。



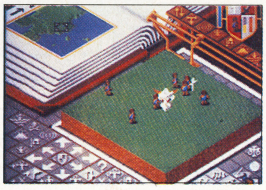
↑土地を平らにして、人々を住まわせる。平らな土地が広ければ広いほど人々は大きな建物を作り出す。これ基本中の基本ナリ



↑大洪水だっ！ワハハハハどーだ一死ね死ねえい！…アブネーやつ



↑これがＰＣ版ポピュラスだ。✚キーでも、キチンと操作ができて楽しい楽しい



↑これぞハルマゲ、最大の技だ。最後の一人になるまで殺しあう人々…。ああ…

PC ヘルファイヤー

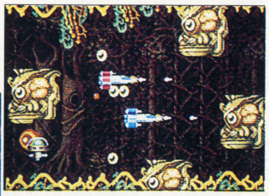
ジャンル	シューティング
プレイ方法	２Ｐ協力可

■ＮＥＣアベニュー／CD-ROM／２月発売予定／価格未定

●シューティングを2人で遊ぶのっていい

業務用ゲームで、メガドライブにも移植された「ヘルファイヤー」のＰＣ版が、ＮＥＣアベニューから登場する。このゲームの特徴ともいえるのが、ショット方向の切り替え。後方や、真上から来た敵などに４方向ショットをお見舞いしてやれ。また、ボスキャラの弱点も普通のショットでは届かないような所にあるから、上手く操作しないとクリアは無理に近い。ま、ゲームの内容はこんな感じなのだが、このＰＣ版にはデモシーンが入る予定なのだ。パイロットの女の子の悩ましい寝姿から始まるデモは、買った人しか楽しめないぞ。バリバリの君も、デヘへの君も期待してしまえい！

↑ナナメ撃ち実行中。しかし、真正面には撃てないから注意だ。ようは使い分けが大切なんです、このゲームは



↑敵も自分もとにかくデカいぞ。よけるのがたいへんだなーもー

↑画面中心のアイテムシップを撃ってアイテムを入手する。パワーアップするのだ

↑2人同時プレイ可能だからとってもよい。2人じゃなければキツいか？

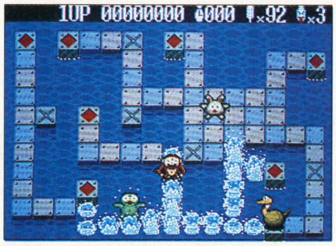
PC スプラッシュレイク

ジャンル	パズル
プレイ方法	１Ｐ専用

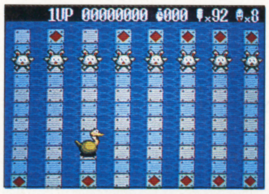
■ＮＥＣアベニュー／CD-ROM／２月発売予定／価格未定

●ダチョウがパズルをするんダチョー!!

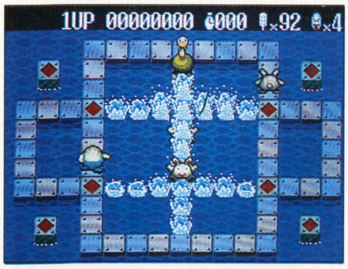
マイキャラのダチョウを操作して、敵の乗っている橋をつっ突いて壊し、落としてゆく。こんなおかしなアクションパズルがＰＣエンジンで御登場。「スプラッシュレイク」っていうこのゲーム、見た目も面白いけど、遊ぶともっともっと面白いんだ。ちゃんとルールを説明すると、湖の上に掛かっている橋の上をダチョウを操作して、橋の支柱が無いところをつっ突く。両側をつ突けば、橋は支えが無くなり敵と共に湖の中にドボン。そうして敵を全滅すれば面クリアなんだ。可愛いカッコをしている敵を落とすのは忍びないけど、なかなかハマるちゃうゲームだね。



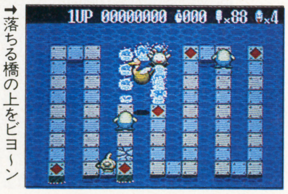
↑他にもこんなに複雑なステージもある。どのくらい複雑かっていうと、この画面ぐらい複雑です。



↑ふーん？これはどうすればいいのか？ダチョウ君、おしえてくれ！



↑橋の四方を壊せば、ごらんの通りズゴゴゴンと落ちる。敵もズゴゴンだ



↑落ちる橋の上をピョーンと飛んでいるダチョウ君。なんかカワイイな

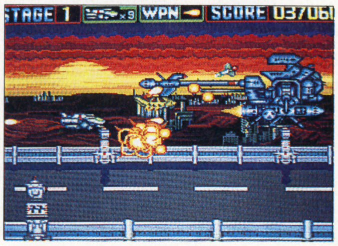
PC ダウンロード2(仮)

ジャンル	シューティング
プレイ方法	１Ｐ専用

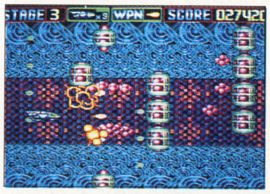
■ＮＥＣアベニュー／CD-ROM／３月発売予定／価格未定

●サイコダイバーズシューティングゲーム

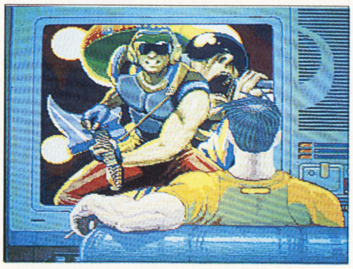
もう１つＮＥＣアベニューの新作は、あのシューティングの秀作の第２弾「ダウンロード２」だ。今度も、サイバー空間に侵入できる「サイコダイバー」が主人公だ。ゲームは、横スクロールのアクションで展開してゆく。武器は、また前作とは全く違う物になっていて４種類、ノーマルショットとレーザーとミサイルとウェーブだ。そして、お馴染みのビジュアルシーンもグーンとパワーアップしていて、なかなか見応えのあるグラフィックになっている。さすがＣＤロムという所だ。前作を遊んでない人は、これを機会に発売されるまでの間少しやってみてはいかがかな？



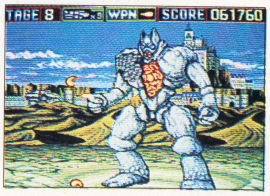
↑前作の１面と同じようなステージ。いやーハデでんなあ。グラフィックはピカ１の出来とちゃいまっか？



↑サイバー面。これはコンピュータの中なのだ。幾何学模様がとてもキレイ



↑ビジュアルシーンはすっげーリアル。これは期待が大きいぞ。早く動いている所を見たい



↑ぴょー！これがボスでっか？カニ道楽のカニよりでかいでんなーっ！ごついわ

Ⓒ1989, 1990 Electronic Arts　Ⓒ1989, 1990 Bullfrog Productions　Ⓒ1991 NEC Avenue, Lta. LICENCED BY TOA PLAN　Ⓒ1991 NEC Avenue, Ltd.

PC エグザイル

ジャンル	アクション
バックアップ	あり

■日本テレネット／CD-ROM／3月中旬発売予定／¥6780（予価、税抜き）

●ちょっと違った中世いかがですか？

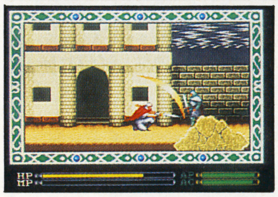
日本テレネットのPC新作ゲームは、パソコンから移植の「エグザイル」だ。このゲームは、はるか昔十字軍が活動していた1096年を舞台にしたアクションRPGだ。主人公は、アラブの武装集団"アサシン"のリーダー、サドラー。彼を操作して、シリア砂漠、エルサレム、はてはインドまで冒険の足を伸ばす。移動は、マップ画面でカーソルを移動するだけでいい。ゲームは、情報収集やアイテムを買ったりできるトップビュー画面と、敵を倒しながら建物やダンジョンを探険するサイドビュー画面と、移動などをするときに現れるセレクト画面で構成されている。ステージ数は5ステージ。小気味よいアクションが堪能できるぞ。

➡画面中央のがサドラーだぞ。他のキャラクターは、イベントごとに入れ変わる

⬆移動はこの画面でムダなとこは一つもないのラ

⬅モノリスありーの不思議ーのイベントクリアするーのー！

⬆上から見た画面で情報収集をセヨ。サドラーは村の人気者♪



⬅横スクロールでは敵のボスを倒すのが目的だぞ

つよいぜ!!

PC クイズまるごとTheワールド

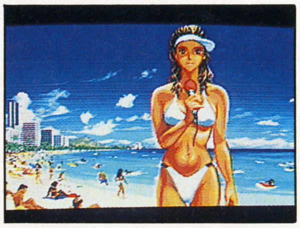
ジャンル	ETC
プレイ方法	5P可

■アトラス／CD-ROM／3月中旬発売／¥6200（予、税抜き）

●世界をクイズで回ってみれば…タダだ！

アトラスが、PCエンジンCD－ROMでクイズゲームを発売する。タイトルは、「クイズまるごとTheワールド」。ちょっとズッコケちゃうタイトルだけど、中身はかなりすんごい。モードは、全部で4種類。クイズをしながら世界10カ国をめぐる「世界一周クイズの旅」や、5人までのプレイ可能な「チャンピオンクイズ」。また、50人が参加可能で、その中から真のチャンピオンを目指す「CDロム²クイズ大会」などもあり、内容は超充実。ジャンル数10、問題数1200という膨大さは、CD－ROMならでは。しかも、全て音声で出題してくれるというんだから驚きだ。

➡うおーっキレイなネーチャンだ。声を出して問題を出す



➡オー！ベリグーベリグーボインボイーン！鼻血があ！

MD スーパーバレーボール

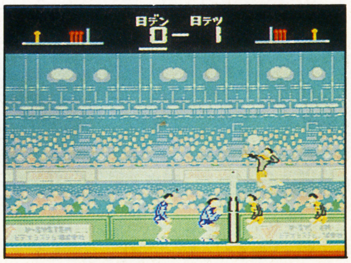
ジャンル	スポーツ
プレイ方法	2P対戦可

■ビデオシステム／2月1日発売／¥5800（税抜き）

●あっそれ！それ！そーれ！…ほしーの？

ゲーセンからPCに、そしてとうとうMDにも移植されることになったこの「スーパーバレーボール」。横から見た画面で、リアルな選手が滑らかにアニメーションするのが印象に残るこのゲームだ。チーム数は全16チームで、その中から自由にチームを選べるぞ。また、チームエディットもできるので、自分のオリジナルチームを作ることもできる。もちろん、2人プレイもできるので、友達との対戦もきっと熱くなることは間違いない。ゲーム中のテクニックも、ジャンプサーブや時間差などのほとんどの技ができるので、あとは君達の腕しだいだぞ。1プレイの時は、日本リーグと世界リーグで頑張ろう。そーれ!!

アタック!!



⬆見よ！この画面をっ！シンプルでハマるぞ。オリジナルチームは絶対作って遊んでほしいのだよ。そーれっ！

MD バハムート戦記

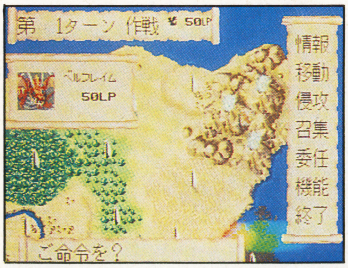
ジャンル	SLG
バックアップ	バッテリー

■セガ／3月発売予定／¥6800（税抜き）

●ファンタジーSLGがセガで登場します

セガが、メガドライブ用シミュレーションゲームを発表した。ファンタジーの世界が舞台のこの「バハムート戦記」は、7人のキャラクターの中から1人を選んでゲームを開始する。ユニットは、リザードマン、ドラゴン、聖騎士などの、もうその世界ではお馴染みの面々が登場。最初に選べるシナリオは4つで、最高4人までプレイが可能だ。また、ルールも3つの内から選べるし、難易度も5段階まであるので、初心者から上級者まで遊べるようになっている。この他にも、オプションモードでユニット同志を対戦させたり、観戦出来たり、細かい所まで設定できたりとかなり親切にできてるのだ。

ドラゴン軍



⬆選択できるキャラは7人。中にはドラゴンもいる。つまり、リザード軍団ってワケだね。いや一本格派って感じだ

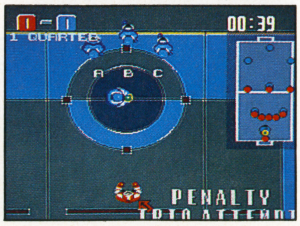
MD レッスルボール

ジャンル	スポーツ
プレイ方法	2P対戦可

■ナムコ／2月8日発売／¥5800（税抜き）

●うおりゃああっ！死ねやああっ!!うぐっ

ナムコのメガドライブ新作ゲームは、未来のスポーツゲーム「レッスルボール」だ。これは、アメフトとサッカーとハンドボールがゴチャ混ぜになった感じのルールで、とにかく敵の陣地のゴールにボールを入れればいいんだ。そして、ボールを持った選手からボールを奪う時は、相手に体当たりやスライディングをしてアタックするんだ。そんな時は、ボールを思いっきり蹴ってボールを赤くすれば、次にそのボールを取った選手は気絶して一定時間倒れたままになるから、どんどん蹴り飛ばそう。そうして多く得点した方が勝ちになる。野蛮で迫力のあるこのゲーム、絶対に注目だ。



➡ペナルティだ。一人で戦うのはツライぞこわいぞチビルぞ

➡GO！GO！相手にアタックしたりな！オラアとしゃべる

©TELENET JAPAN 1991　©1991 ATLUS, LTD.　©1991 VIDEO SYSTEM　©SEGA 1991　©1991 NAMCO LTD.

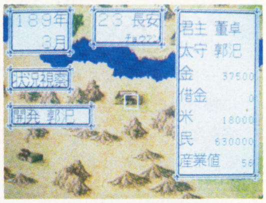
MD 三国志列伝・乱世の英雄たち

ジャンル	SLG
バックアップ	バッテリー

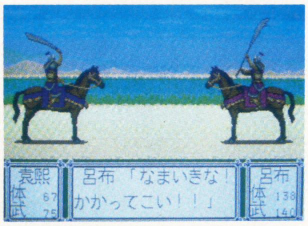
■セガ／4月発売／価格未定

●メガドライブの三国志はひと味違ってる

セガのシミュレーションをもう1つ。こちらは、あの三国志をゲーム化した「三国志列伝」だ。ゲームは、中国大陸を舞台に繰り広げられ（あたりまえだって）、他の武将を仲間にして、国を始めてゆく。合戦になると、弓、騎馬、歩兵の数と陣形を決めて戦闘開始。画面が縦型になって、互いにじりじりと近づく。そして、武将どうしがぶつかり会うと、一騎打ちになる。一騎打ちは、アクションモードになっていて、体力の続くかぎり闘うのだ。また、闘っているうちに、説得したり挑発したりもできてしまうんだ。どう？やってみたくなったでしょ？　でも、発売はもう少し先のことになっちゃうから、辛抱して待っていよう。



➡基本画面はいたってシンプル。ちなみにこれは開発中の画面なのです



⬅いけっ！呂布！一騎打ちはナカナカ迫力のある戦いだぞ

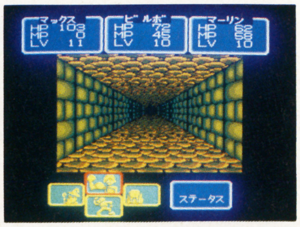
MD シャイニング&ザ・ダクネス

ジャンル	RPG
バックアップ	バッテリー

■セガ／3月発売／価格未定

●個性が光るメガドラ新作RPGだな

しばらく御無沙汰だったメガドライブのRPGだが、セガから発売される「シャイニング&ザ・ダクネス」は、かなり力の入った出来になっている。フィールドは、城と町とダンジョンに別れれていて、その間を行き来する構成なのだ。城は、王様などに謁見する所で、町で主に装備を整えたりクエストを請け負ったりするのだ。しかし、実際に歩き回るのはダンジョンだけで、他の場所はグラフィックが360°横にスクロールして、目的の場所にいけるようになっているんだ。戦闘シーンもかなり良いできなので、期待と財布を充分大きくして買う準備だ。



➡ダンジョンの中はこんな感じになる。けっこう先が見える

➡町の酒場ではいろんな人種が屯ろしている。お前は犬か狼か

MD 魔物ハンター妖子 〜第7の警鐘〜

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■メサイヤ／2月22日発売／¥6500（税抜き）

●エヘッ♡私が妖子でェーすっ!!エヘ♡

古より伝わる魔狩り一族の宿命。人界に忍び込む魔物を狩るただ1人の魔物ハンター真野妖子は、16歳の女子高生。ある日、鐘の音と共に魔界からの使者が迫る。今、魔物ハンター妖子の本当の戦いが始まる。という感じでこの妖子ちゃん、ビデオにもなるし、PCエンジンでもゲームが発売される予定だ。今、業界で話題になってるメディアミックスというやつだ。それで、メガドライブ版の妖子ちゃんはどうかっていうと、これがバリバリのアクションゲームになっている。妖子ちゃんの武器は、一本の剣だけ。でも、この剣がなかなか曲者で、攻撃ボタンを押したままにしてると、妖子ちゃんの体の回りにバリアを張ってくれるぞ。また、バリアを張った状態で剣を振ると、バリアを飛ばすこともできるぞ。敵は、魔界からやって来た魔物達。妖子ちゃんは、巨大な花の上や火山地帯を抜けながら、バンバン敵を倒しまくるぞ。容量4Mのこのゲーム、「魔物ハンター妖子」の世界を広げる第1歩というわけだ。そういえば、メサイヤのゲームってメディアミックスが多いよね。これから楽しみなところだ。

⬆そして最後はなーんとまたまたでっかい花の上!!花粉をよけつつ敵ボスを攻撃しろ!!風に吹き飛ばされるなよ

⬅2面は火山のステージ。敵も火を吹いてくる。あちー！

⬆1面は巨大な茎の上を歩いてゆくステージなんだ。下は水だから落ちたらアウト！気ィつけて進みいやー

メディアミックス

メディアミックスとは1つの企画を小説やビデオなど、多方向に展開してゆくことをいう。例としては、「ソルビアンカ」「OEDO808」など（いずれもゲームはメサイヤから発売）がある。これからも、どんどんこういったものがふえるだろうね。

MD ラングリッサー

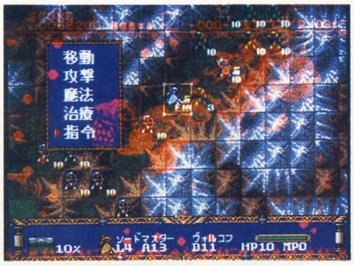
ジャンル	SLG
バックアップ	バッテリー

■メサイヤ／3月発売予定／¥7300（税抜き）

●ファンタジーSLGのMD版ですねん

リーダー!!

メサイヤの「ラングリッサー」は、ストーリーに重点を置いたシナリオ展開が特徴のファンタジーシミュレーションゲームだ。ユニットは、兵士とリーダーに別れていて、リーダーに従えていた兵士が敵を倒すと、リーダーも成長して強くなっていくんだ。そして、成長してレベル10になるとクラスチェンジもできるようになる。また、命令も簡略化されていて、指令を与えればそのとうりに行動してくれる。味方なのに動かせないユニットなどは、コンピューターが操作しているユニットで、勝手に行動してくれるんだ。ゲーム中にはユニット同志の会話なども入っていて、その手の好きな人はハマることは間違いないぞ。



⬆リーダーユニットの回りに兵士ユニットを置いておけば、兵士が今まで以上にがんばってくれる。なっかなか面白いよ

MD ヴァリスIII

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■日本テレネット／3月下旬発売／¥8400（税抜き）

●私達ヴァリス三姉妹MDでデビューよ！

日本テレネットのメガドライブ新作ゲームは、なんと「ヴァリスIII」だ。主人公の優子、その妹ヴァルナと、今回新登場の新キャラチャムの3人を操作して、最大にして最強の敵グラメスを倒すのが目的なのだ。このゲームの注目点は、8Mある容量の内4Mをステージの合間に出る、ビジュアルシーンに使っていること。そのおかげで、なめらかにアニメーションするようになり、一見の価値ありのビジュアルシーンになった。肝心のアクションの方は、グラフィックがきめ細かになり、ゲーム自体のクオリティーが上がったようだ。はたしてファン必携のソフトになるのか。

➡基本的にPC版とは変わってないらしいけど…でもキレイだ

➡ビジュアルシーンが美しい。メガドラならではｂ

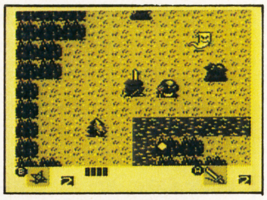
GB 戦国忍者くん

ジャンル	アクション
バックアップ	バッテリー

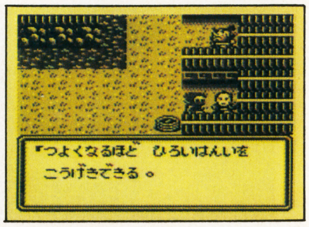
■ＵＰＬ／２月発売予定／￥3800※

●信長もびっくり!?戦国時代だ忍者くん!

ＵＰＬのゲームボーイは、なんとあの忍者くんが主人公の「戦国忍者くん」だ。ゲームは、甲斐、信濃、飛驒、美濃、近江、伊賀の６つの国を舞台に、忍者くんが大活躍するぞ。天下統一をもくろんでいた織田信長は、強敵武田信玄が死んだという情報を聞き、その真偽を確かめるために忍者くんを甲斐に向かわせたのだった。っていうのがお話の始まりなんだけど、道中は妖怪や化け物でいっぱいだ。そのために困っている村にも途中で立ち寄ったりするから、必ず助けてあげよう。忍者くんの武器は始めは忍一文字という忍者刀と、手裏剣だけ。パワーアップするには、フィールドに落ちているアイテムを取ればいいんだ。



→お化けを倒しながら進む忍者くん。横にあるお地蔵さんは何か秘密がありそう



←町で困っている人々を助けると、何かいいことがある!?

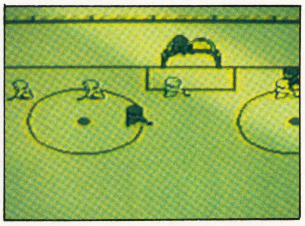
GB ワールドアイスホッケー(仮)

ジャンル	スポーツ
プレイ方法	２Ｐ対戦可

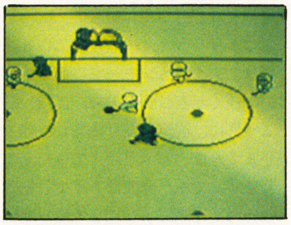
■アテナ／３月発売予定／価格未定

●冷えた体にはゲームボーイが熱いぞ

寒くなったこの季節。ゲームボーイでもウィンタースポーツの到来だ。ゲームにはモードが２つ用意されており、7ヵ国を相手に勝ち進んでゆくエキシビジョンモードと、好きな相手を選べるオープン戦モードがある。チームの選手達は、それぞれ体力などのパラメータが設定されていて、毎試合ごとに徐々に力を付けて成長してゆくぞ。また、作戦モードがあって守備、攻撃の作戦も立てることができるようになっている。試合中には、選手の疲労やラフプレイ、退場等細かい設定もあってかなりリアルに再現されている。コンティニューもあって、データを保存することも可能だ。



→ちっちゃい選手が右往左往。見てるとおかしいんだけど



→選手どうしのラフプレイはすごい迫力だぞ!

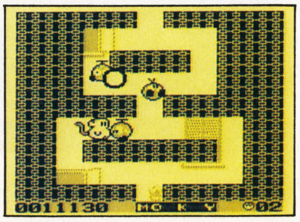
GB ラッキーモンキー

ジャンル	アクション
プレイ方法	１Ｐ専用

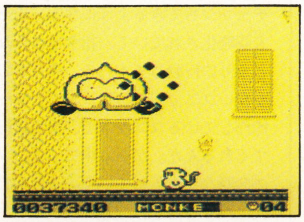
■ナツメ／４月下旬発売／価格未定

●ラッキーなおサルさんに池田もビックリ

ナツメのゲームボーイ新作は、お猿が主人公で、ボールを破裂させて敵を倒すちょっと面白いルールの「ラッキーモンキー」だ。お猿のウッキーが、おかしくなってしまった森の果物達を元に戻すため、魔女メソカッツェを倒しにゆくんだ。でも、メソカッツェのいるメソポタ城にゆくには、まず４つの塔にいるボスを倒さなければいけない。それで頼りになるのがこの武器、ラッキーボールなんだ。このボールをずっと頭でリフティングしていると、ボールが大きくなり、それだけ多くの敵が倒せるようになるんだ。見た目にもわかりやすいし、とってもいいゲームだよ。



→おサルのウッキーがくだもの相手に戦うんだ



→でっかい桃は、ラッキーボールをぶつけてやっつけろ!

GB 茶々丸パニック

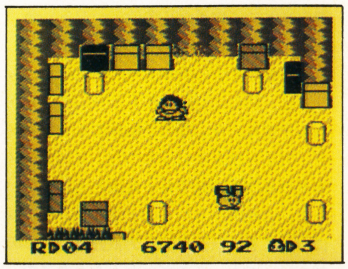
ジャンル	アクション
プレイ方法	４Ｐ可

■ヒューマン／４月発売／￥2900※

●今日は、私が茶々丸です。よろしくっ!

ブヨヨ〜ン

ヒューマンの新作は、実在の人物が主人公の「茶々丸パニック」が出るぞ。茶々丸っていうのは、実はヒューマンの宣伝マンのニックネームなんだ。ゲームの中の茶々丸は、氷の大地の上で白い石版を一生懸命海に落とす。全て落とせばゲームクリアーなんだけど、氷の大地はつるつる滑る。しかも、茶々丸も余りスマートといえる体型じゃないから、勢いをつけるとなかなか止まらない。もし、海に落ちそうになっても、ボタン連射すれば這い上がれるぞ。また、進んでゆくとボスのいるステージなどもある。ボスは、思いっきり体当たりして倒すんだ。４人までの対戦モードも付いているので、みんなとも遊べるよん。



↑スーッと滑べる茶々丸は、チョット太めのヒーローだ。でもやっぱりやせた方がカッコイイと思うんですけど

GB ミッキーマウス2

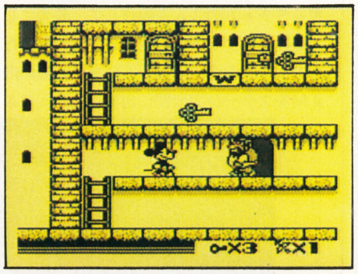
ジャンル	アクション
プレイ方法	１Ｐ専用

■ケムコ／４月発売予定／価格未定

●ケムコのミッキーはお城で冒険するの

こわいよー

ケムコの新作は、もうどのハードにも移植されているミッキーマウスのゲームだ。ミッキーの目的は、お城に住んでいる悪者をやっつけにいくこと。そのためには、たくさんある迷路のような部屋を進んで行かなければいけない。しかし、ただ進んでも出口の扉は鍵がかかっていて出れなくなっている。どうやら鍵を開けるには、違った８つの鍵を集めなければいけないらしい。探している間にも、お城のお化け達がミッキーを襲ってくるぞ。君は、ミッキーを操作して敵をアイテムでやっつけながら、８つの鍵を集めてステージをクリアして行こう。「なーんだ、簡単じゃん」なんて言ってると、後ろからお化けが…!



↑お城の中はお化けがいてミッキーを追いかけてくる。アイテムの矢や爆弾で倒さないと先にいけないよ

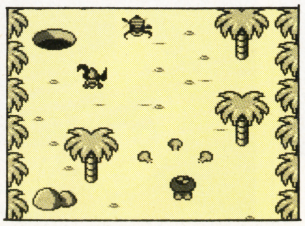
GB ドラえもん —対決ひみつ道具!!

ジャンル	シューティング
プレイ方法	１Ｐ専用

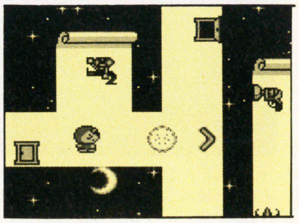
■エポック社／３月発売予定／￥3500※

●ドラえもぉーん助けてよーん!!

みんなー!ドラえもんがゲームボーイで出るぞー!ことの始まりは、ドラえもんがタイムマシンのコンピュータで迷路ゲームを遊んだ時だった。次々とゲームをクリアしてゆくドラえもん達にプライドを傷つけられたタイムマシンは、みんなを迷路の中に閉じ込めてしまった。みんなを助けようとして、気がついた時には四次元ポケットの中はからっぽ。はたしてドラえもんはみんなを無事救い出せるか?ゲームは、全15ステージのシューティングステージと、迷路を歩いてアイテムを手に入れていくアクションステージに分かれている。秘密道具を見つけ出し、のび太君達を探すんだ!



→シューティングシーンで敵を倒す。ドラちゃんの後姿がよい



→迷路シーンで秘密道具を探そう。どこでもドアはワープする

●価格に※の付いているものはすべて税込み価格です。©1991 UPL ©ATENA 1991 ©NATUME 1991 ©ヒューマン ©ケムコ 1990 ©藤子・小学館・テレビ朝日 ©エポック社

NG キング オブ ザ モンスターズ

ジャンル	アクション
プレイ方法	2P可

■SNK／発売日未定／価格未定

●ガオーッ!うがぁーっ!ギャヒーッ!

ネオジオ特集1作目は、巨大な怪獣達が東京を舞台に派手に暴れまくる「キング・オブ・ザ・モンスターズ」だ。このゲームは、プレイヤーが6匹いる怪獣の中から1匹を選んで、他の怪獣達を倒してゆくアクションゲームだ。目的は、怪物の中の王者になること。その為なら、ビルが壊れようが町を潰そうがお構いなしだ。怪獣には、どんなのがいるかっていうと、恐竜型のジオン、巨大猿型のウー、スライム型のポイズンゴースト、岩石生命体のロッキー、昆虫型のビートルマニア、人間型のアストロガイと、どれも強そうなやつらばかりだ。また、必殺攻撃もおのおの違うから、よく選んでから暴れることをお薦めする。

➡うおー!すげ!迫力ありすぎだよ。2人プレイだと2倍の迫力だ!!

⬅コンピュータと対戦する時は2人で協力して戦おう

NG バーニングファイト

ジャンル	アクション
プレイ方法	2P可

■SNK／発売日未定／価格未定

●世の中の悪はオレ達がブッ潰すぜ!!

国外逃亡を企てたアメリカの一大組織を追って、2人の刑事が日本にやってきた。広域暴力団「平和組」の壊滅に命をかける助っ人刑事も加わって今、壮絶な戦いが始まる。といったストーリーのこの「バーニングファイト」は、いま流行の格闘ゲームだ。しかし、他のゲームの舞台はほとんどがアメリカなのに対し、このゲームは日本が舞台なのだ。遊んでると、どこかで見たことがあるところが、いくつもでてきて、なんか面白いぞ。プレイヤーは、デューク、バリー、そして日本人のリュウの中から選べる。さあ、悪漢たちに立ち向かう用意はできた。あとは拳がものを言う.!!

➡グラフィックに注目。〝ぐい〟ではなく〝のみ〟なのねん

➡必殺技は体力使うからあまり乱用するとヘバるぞ

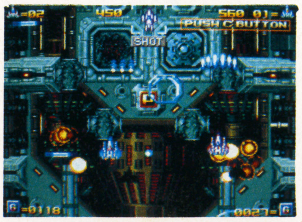
NG ASOII

ジャンル	シューティング
プレイ方法	2P可

■SNK／発売日未定／価格未定

●命令!アーマーヲ装備シテ敵ヲ全滅セヨ

ずっと昔のゲームで「ASO」という縦スクロールのシューティングがあったけど、この「ASOII」は、その続編のなんだ。ゲームの特徴として、自機がアーマーという特殊武器が使えるようになっている。前作では8種類あったアーマーが、今回は11種類になったのと、アーマーをより多く手に入れられるためにショップが出来たんだ。新しいアーマーの種類をあげてみると、画面上にブラックホールを作り敵を吸い込んでしまう物や、火の鳥に変身してダメージを与える物など、かなりハデハデの展開が期待できそうだ。腕に覚えのある人々にはこたえられないね。



➡ギンギンのグラフィックであります。敵キャラもすごい

➡カッチョエーボスだ。こういうのを待ってたんですってば!!

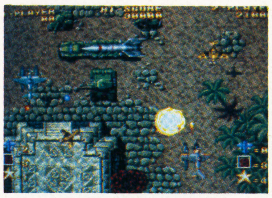
NG ゴーストパイロット

ジャンル	シューティング
プレイ方法	2P可

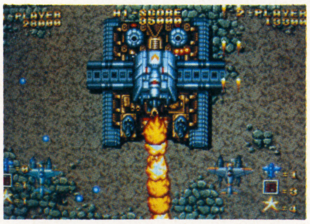
■SNK／発売日未定／価格未定

●2つのモードで戦うダブルなゲーム

もう1つシューティングゲームを。こちらは、戦争物だ。このゲームの面白い所は、ステージが途中で空中戦と地上戦とに分かれている所だ。空中戦では、通常の敵は小、中、大型の飛行機で、ボスは超巨大な飛行機や飛行船だ。地上戦では、自国に侵入してくる敵が相手で、主に戦車やボートなどが標的だ。そして、エリアの最後にはこれまた超大型の戦車が待ち受けている。両方ともクリアすれば、最終ステージが待っているぞ。武器は、ショットと爆弾。ショットは、アイテムを取ることでパワーアップし、爆弾は何種類かあり、ステージの最初で選ぶことができるぞ。



➡地上戦では車を相手に戦う。小型の飛行機も来るけどね



⬅巨大串刺し戦車。弾じゃなくて炎を出す。チョロイぜ!

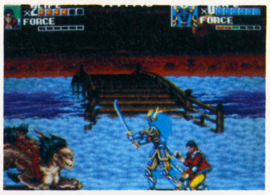
NG 戦国列伝

ジャンル	アクション
プレイ方法	2P可

■SNK／発売日未定／価格未定

●落ち武者共よ!もとの世界へ帰るんだ!

異世界から現代に復活しようとする過去の武者たちの亡霊の野望を阻止するのがこの「戦国伝承」の目的だ。プレイヤーは、パンチとキックと気功を武器に亡霊達と戦うが、やつらを倒した時に出るエネルギー体を取ることによって、刀を使うことが出来る。また、異次元世界にとばされるが、そこにいるキャラクターを助ければ、仲間となってくれるぞ。仲間になってくれるキャラクターは、忍者、武者、忍犬の3人だ。プレイヤーはライフ制なのだが、このゲームは時間による体力の消耗という設定があるので注意しよう。体力回復は、緑色のエネルギーを取ればいいが、異次元世界ではなんと美女と重なると回復するぞ。



➡異世界ではこんな敵が襲ってくる。雰囲気がよい

⬅「うどおりゃー!」仲間キャラパワー全開の攻撃だ!!

NG ブロックパラダイス

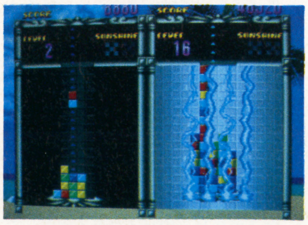
ジャンル	パズル
プレイ方法	2P可

■アルファ電子／発売日未定／価格未定

●太陽を背に受けてパズルゲームで遊ぶの

ネオジオのパズルゲーム2作目は、「ブロックパラダイス」というストレートなタイトルのゲームだ。ルールは、上から落ちてくる2つ連なったブロックを撃って色を反転させ、同じブロックを縦、横、斜めに並べて消してゆくんだ。でも、ブロックを取りそこねたりすると、台座の〝サンディッシュ〟が1ブロック分上へ上がってしまうぞ。もし、ブロックが積み上がり過ぎて危ない時は、〝サンシャイン〟というブロック消滅アイテムが使える。対戦プレイの時は、サンシャインの形にブロックを作ると、相手のサンディッシュが上がっていくので作りまくってあげよう。

➡サンシャインを作って有利に進めよう。グラフィック良好



➡対戦はサンシャインを作ると相手が上がってゆく。へへん!

©SNK 1991 ©ALPHA 1991

SCHEDULE 新作スケジュール表

（注）価格は、※印を除いて、すべて税抜き価格です。

SUPER FAMI-COM●スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
2月中旬	ジャンボ尾崎のホールインワン	ハル研究所	¥8900※
3月下旬	ドラッケン	ケムコ	¥8500※
3月	ガデュリン	セタ	¥8800
3月	BIGRUN	ジャレコ	¥8700
3月	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	¥9800※
4月2日	シムシティ	任天堂	¥8000※
4月	ウルトラマン	バンダイ	¥7800※
8月	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	未定
未定	ジェリービーン（仮）	CBSソニーグループ	未定
未定	スーパーR-TYPE	アイレム	未定
未定	ドラゴンクエストV	エニックス	未定
未定	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	エポック社	未定
未定	超魔界村	カプコン	未定
未定	エリア88	カプコン	¥8500
未定	シェラザード2	カルチャーブレーン	未定
未定	飛龍の拳IV	カルチャーブレーン	未定
未定	ラグーン	ケムコ	未定
未定	スーパーノヴァ	コピアシステム	未定
未定	ポッパーズ	サン電子	未定
未定	スーパープロフェッショナルベースボール（仮）	ジャレコ	未定
未定	ファイナルファンタジーV	スクウェア	未定
未定	森田将棋（仮）	セタ	未定
未定	ダライアスツイン	タイトー	未定
未定	ワンダラーズ・フロム・イース（イースIII）	トンキンハウス	未定
未定	新・ゼルダの伝説	任天堂	未定

FAMI-COM●ファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
1月25日	ソロモンの鍵（ディスク・書き換えのみ）	任天堂	¥500※
1月25日	ドラドラドラ	ナツメ	¥5800
1月25日	ジャッキーチェン	ハドソン	¥5800
1月25日	夢ペンギン物語	コナミ	¥5800
1月31日	ゴルフグランドスラム	ヘクト	¥9700
2月8日	チャンピオンシップボーリング	アテナ	¥4980
2月15日	ファミコン将棋 竜王戦	アイマックス	¥6500（予）
2月15日	マックス・ウォーリアー～惑星戒厳令～	バップ	¥5800
2月15日	パラソルヘンべえ おとぎの国は大さわぎ！	エポック社	¥6500
2月15日	ミニパット	ビクター音楽産業	¥6700
2月22日	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	¥7500
2月22日	ダブルドラゴン3～ザ・ロゼッタ・ストーン～	テクノスジャパン	¥6200
2月中旬	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	¥6300
2月中旬	ガンサイト	コナミ	¥5000
2月下旬	ダークロード	データイースト	¥6800
2月下旬	グランドマスター	バリエ	¥6500
2月下旬	井手洋介名人の実戦麻雀II	カプコン	¥8500
2月	麻雀倶楽部永田町	ヘクト	¥9700
3月	いただきストリート 私のお店によってって	アスキー	¥6800
2月	ふしぎの海のナディア	東宝	¥6500
2月	紫禁城	東映動画	¥5300
2月	ツインイーグル	ビスコ	未定
2月	オールワン（ディスク・書き換えのみ）	徳間書店	¥500※
3月8日	AD & Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン	¥6800
3月15日	ベースボール・ファイター	バップ	¥7800
3月21日	AD & Dヒルズファー	ポニーキャニオン	¥7800
3月21日	シャドウブレイン（ビデオ付）	ポニーキャニオン	¥9800
3月22日	ドラゴンズ・レア	CBSソニーグループ	¥5900
3月中旬	NYニャンキーズ	アトラス	¥6200（予）
3月中旬	北斗の拳4 七星覇拳伝北斗神拳の彼方へ	東映動画	¥6500
3月下旬	メタルマックス	データイースト	¥7800
3月	大魔王ZARK伝説	J & U	¥6900
3月	スペースオペラ・大いなる神々	ソフトウェア興業	未定
3月	イースIIIワンダラーズフロムイース	ビクター音楽産業	未定
3月	オーバーホライゾン	ホットビィ	¥6800
3月	大航海時代	光栄	¥11800
3月	天地を喰らうII～諸葛孔明伝～	カプコン	¥8500
3月	パラメデスII	ホットビィ	未定
3月	ウェスタンキッズ	ビスコ	未定
3月	じゃじゃ丸銀河大作戦（仮）	ジャレコ	未定
3月	マジックダーツ	セタ	未定
3月	爆笑人生劇場2	タイトー	未定
3月	究極ハリキリスタジアムIII	タイトー	未定
4月12日	ゴルビーのパイプライン大作戦	徳間書店	¥4900
4月26日	冒険島II	ハドソン	¥5800
4月上旬	おぼっちゃまくん	テクモ	未定
4月	オフザーケン	徳間書店	¥6400
4月	ドラゴン・ウォーズ	ケムコ	未定
4月	ファジカルファイター	シグマ商事	未定
4月	GUN-DEC	サミー工業	未定
5月	A列車で行こう	ポニーキャニオン販売	未定
6月28日	すごろクエスト	テクノスジャパン	¥6500
6月	アルマジロ2	アイ・ジー・エス	未定
6月	スターウォーズ	ビクター音楽産業	未定
7月26日	ダウンタウンスペシャル♥くにおくんの時代劇だよ全員集合	テクノスジャパン	¥6500

発売日未定

- コンバットゾーン／BPS／¥5500
- おたくの星座／M & M／未定
- シャンカラ／アイ・ジー・エス／未定
- ゲオポリティク島における国家興亡論／アイレム／未定
- 重力装甲メタルストーム／アイレム／未定
- スパルタンX2／アイレム／未定
- パーマン2（仮）／アイレム／未定
- ヤンチャ丸2（仮）／アイレム／未定
- 百の世界の物語／アスク講談社／¥5900（予）
- バトルボール／アスミック／未定
- ジャストブリード／エニックス／未定
- ファイティングウォーズ／カルチャーブレーン／未定
- 甲子園2／ケイ・アミューズメントリース／未定
- ロケットレンジャー／ケムコ／¥6000
- ディジャヴ2／ケムコ／未定
- ラグランジュポイント／コナミ／未定
- ギミック！／サン電子／未定
- シルバーサーガ／セタ／未定
- ジャングル大帝／タイトー／未定
- アルデンラルデン／タイトー／¥6400
- カオスワールド／ナツメ／未定
- メタルスレイダーグローリー／ハル研究所／未定
- ルーンマスター／バンダイ／¥8500
- ファミコンジャンプII（仮）／バンダイ／未定
- マイライフ・マイラブ／バンプレスト／未定
- 鳳凰伝説／ヒューマン／¥5900（予）
- シードッグ／ビック東海／未定
- ロービー／ビック東海／未定
- 大いなる完／ヘクト／¥9700
- 株式道場パートII／ヘクト／未定
- AD & Dプールオブレイディアンス／ポニーキャニオン／¥9800
- 帝都大戦／ポニーキャニオン販売／未定
- ランペルール／光栄／未定
- スノーブラザーズ／東亜プラン／未定
- 神界／東映動画／¥9800（予）
- 幻獣創世記／日本物産／未定
- ココロン／タケル／未定
- まじかる★タルるートくん／バンダイ／未定

ニューソフトストリートもっと[2]編

●セタから「マジックダーツ」が発表。4人交互プレイも可能な、ファミコン初のダーツゲームです。

●サミー工業はファミコンソフト「GUN－DEC」を発表。全30エリアを越すサイドビューのアクションゲームです。

●CBSソニーグループは「ドラゴンズ・レア」を発表。アーケードから移植のアクションパズルで、FC、GB同時発売です。

●シグマ商事は、横スクロールシューティングの「ファジカルファイター」をファミコンでリリース。RPG要素が導入される一風変わったシューティングゲームです。

●徳間書店がパズルゲーム「オール1」をディスク書き換え専用ソフトで発売。サイコロを利用した思考パズルです。

●徳間書店からファミコンソフトがもう1本。「ゴルビーのパイプライ大作」です。上から降ってくるパイプのパーツをつないでゆくパズルゲームです。

●テンゲンから「マーブルマッドネス」と「ピーターパックラッド」のPCエンジン移植版が発売決定。「マーブルマッドネス」はアタリの業務用ゲームとして日本でも人気が高かった。あの"ボール転がし感覚"がどこまで再現できるか、グラフィックにも期待。

●「チキチキボーイズ」「天地を喰らう」「ゲイングランド」のアーケードゲーム3作が、PCエンジンに移植決定、発売はNECアベニューから。「チキチキボーイ」はコミカルなキャラのスクロールアクションゲーム。「天地を喰らう」は三国志に題材を取ったアクションゲーム。プレイヤーは劉備、関羽、張飛の3人からキャラを選ぶ。「ゲイングランド」は、10数人いるプレイヤーを使い分けてゆく戦略性の高いアクションです。

PC ENGINE●ピーシーエンジン

発売日	タイトル	メーカー	価格
1月8日	オーバーライド	データイースト	¥6500
1月18日	ジャッキーチェン	ハドソン	¥6500
1月18日	カダッシュ	タイトー	¥6600
1月25日	ガルクライト～TDF2～(CD-ROM)	パック・イン・ビデオ	¥7800
1月25日	SCI	タイトー	¥7200
2月15日	マスター オブ モンスターズ(CD-ROM)	マイクロキャビン	¥6500
2月15日	パラソルスター	タイトー	¥6600
2月22日	ALDYNES(SD対応)	ハドソン	¥9800
2月下旬	マンホール(CD-ROM)	サン電子	¥6500
2月下旬	レジェンド オブ ヒーロー トンマ	アイレム	¥7000
2月下旬	タイタン	ナグザット	¥5900(予)
2月	クイズアベニュー(CD-ROM)	NECアベニュー	¥5800
2月	ヘルファイアー(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
2月	スプラッシュレイク(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
2月	パズルボーイ	日本テレネット	¥6400
2月	デッドムーン	TSS	¥7400
3月8日	ゼロヨンチャンプ	メディアリング	¥6900
3月15日	パチ夫くん 幻の伝説(専用ハンドル付き)(CD-ROM)	ココナッツジャパン	¥12800
3月22日	イースIII ワンダラーズフロムイース(CD-ROM)	ハドソン	¥9800
3月22日	1943改	ナグザット	¥7200(予)
3月29日	三国志～英傑天下に望む～(CD-ROM)	ナグザット	¥8800
3月上旬	ファイナルマッチテニス	ヒューマン	¥5700
3月中旬	TVスポーツ・フットボール	ビクター音楽産業	¥6700
3月中旬	クイズまるごとTHEワールド(CD-ROM)	アトラス	¥6200(予)
3月下旬	サイレントデバッカーズ	データイースト	¥6800
3月下旬	都市転送計画～エターナルシティー～	ナグザット	¥6900(予)
3月	アストラリウス 魔笛伝説(CD-ROM)	アイ・ジー・エス	¥6300
3月	改造町人シュビビンマン2～新たなる敵～	メサイヤ	¥6600
3月	迷宮島SPECIAL	アイレム	¥6700
3月	ダウンロード2(仮)(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
3月	エグザイル(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
3月	ハイブレネーダー(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
3月	えるでぃす(CD-ROM)	メサイヤ	¥6500
3月	スーパー大旋風(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
4月5日	ポピュラス	ハドソン	¥7800
4月	CD-ROMマガジン「ULTRA BOX」4号(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥4800
4月	シャーロックホームズの探偵講座(仮)(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
7月	ソーサリアン(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
7月	パチ夫くん 十番勝負	ココナッツジャパン	未定
8月	IT CAME FROM THE DESERT(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定

発売日未定

- レインボーアイランド(CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- ワードナの森(CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- ストライダー飛龍(SG対応)／NECアベニュー／未定
- スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- フォゴットンワールド(CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- ギャラクシーフォース／NECアベニュー／未定
- マイト&マジックBOOK I (CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- マイト&マジックBOOK II (CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- 立体将棋(森田将棋)(仮)／NECアベニュー／未定
- ホラーストーリー(CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- チキチキボーイズ(CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- ゲイングランド／NECアベニュー／未定
- 天地を喰らう／NECアベニュー／未定
- トリッキー／アイ・ジー・エス／¥5400(予)
- ドラゴンブリード／アイレム／未定
- レーシング魂／アイレム／未定
- クライングドラゴン／アスミック／未定
- 戦国関東三国志(CD-ROM)／インテック／未定
- TATSUJIN／タイトー／未定
- ダブルリング／ナグザット／未定
- パワーイレブン／ハドソン／未定
- アドベンチャーアイランド(仮)／ハドソン／未定
- 天外魔境II (CD-ROM)／ハドソン／未定
- モンビット／ハドソン／未定
- PC原人II／ハドソン／未定
- ドラえもんII (仮)／ハドソン／未定
- コブラII・伝説の男／ハドソン／未定
- 盟約の定義／ヒューマン／未定
- エフェラ&ジリオラ(CD-ROM)／ブレイングレイ／未定
- ホームデータの囲碁(仮)／ホームデータ／未定
- サバイバルランナー(仮)／ホームデータ／未定
- ハットリス／マイクロキャビン／未定
- CYBER CITY OEDO 808～獣の属性～(CD-ROM)／メサイヤ／¥6500
- ああっ女神さまっ／メサイヤ／未定
- スプレンディド・サーガ／メサイヤ／未定
- 魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～(CD-ROM)／メサイヤ／未定
- モトローダーII／メサイヤ／未定
- 神聖刻紀ブリーダーズ・ワース(CD-ROM)／メサイヤ／未定
- BURAI 八玉の勇士伝説(CD-ROM)／リバーヒルソフト／未定
- メタルストーカー／フェイス／未定
- マーブルマッドネス／テンゲン／未定
- ピーターパックラット／テンゲン／未定

MEGA DRIVE●メガドライブ

発売日	タイトル	メーカー	価格
1月25日	ジノーグ	メサイヤ	¥6500
1月25日	ヴォルフィード	タイトー	¥4900
1月31日	エアロブラスターズ	カネコ	¥6000
2月1日	スーパーバレーボール	ビデオシステム	¥5800
2月8日	レッスルボール	ナムコ	¥5800
2月22日	究極タイガー	トレコ	¥7500
2月22日	魔物ハンター妖子～第7の警鐘～	メサイヤ	¥6500
2月上旬	火激	ホットビィ	¥7700
2月下旬	シーザーの野望	マイクロネット	¥8800
2月	ワードナの森	ビスコ	未定
2月	マスター・オブ・ウェポン	タイトー	未定
2月	JOE MONTANA FOOTBALL	セガ	¥6000
3月下旬	斬～夜叉円舞曲～	ウルフチーム	¥8500
3月下旬	DINO LAND	ウルフチーム	¥6800
3月	バトルゴルファー唯	セガ	¥6000
3月	バハムート戦記	セガ	¥6800
3月	VERYTEX	アスミック	¥6800
3月	ラングリッサー	メサイヤ	¥7300
3月	ヴァリスIII	日本テレネット	¥8400
3月	雀偵物語	日本テレネット	¥6800
3月	シャイニング&ザ・ダクネス	セガ	未定
3月	紫禁城	サン電子	未定
3月	ふしぎの海のナディア	ナムコ	¥6500(予)
3月	スーパーエアーウルフ	九娯貿易	¥6800
4月下旬	アークスオデッセイ	ウルフチーム	未定
4月	アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦～	セガ	未定
4月	三国志列伝・乱世の英雄たち	セガ	未定
4月	ソニックザヘッジホッグ(仮)	セガ	未定
4月	ブルーアルマナック	講談社経営総研	未定
4月	ゼロウィング	東亜プラン	未定
4月	牛若丸三郎太物語～24時間戦えますか?～	セガ	未定
5月	F1コンストラクターズ(仮)	セガ	未定
5月	モンスターワールドIII	セガ	未定
5月	忍者武雷伝説(仮)	セガ	未定
未定	宇宙戦艦ゴモラ	UPL	未定
未定	ベルリンの壁(仮)	カネコ	未定
未定	天下布武	ゲームアーツ	未定
未定	アリシアドラグーン	ゲームアーツ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	レッスルウォー	セガ	¥6000
未定	あっぱれ/実業王	セガ	¥5500
未定	ムーンダンサー	セガ	¥7000
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイトダックス	セガ	未定
未定	ニンジャウォリアーズ	タイトー	未定
未定	サンダーフォックス	タイトー	未定
未定	ミッドナイトレジスタンス	データイースト	¥6800
未定	空牙	データイースト	¥6800
未定	ヴァザム	トレコ	未定
未定	タスクフォース・ハリアー	トレコ	未定
未定	ファイヤープロレスリング外伝	ヒューマン	未定
未定	ファステスト・ワン	ヒューマン	未定
未定	ソーサルキングダム	メサイヤ	未定
未定	スーパーエアウルフ	九娯貿易	¥6800
未定	パワードリフト	電波新聞社	未定
未定	スラップファイト	東亜プラン	未定
未定	ロード・バスターズ	日本テレネット	¥6800

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜き価格です。

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格
1月8日	突撃/ポンコツタンク	ハル研究所	¥3300※
1月8日	コントラ	コナミ	¥3500※
1月11日	タイトーチェイスH.Q.	タイトー	¥3600※
1月25日	突撃ばれいしょんず	アトラス	¥3300※
1月下旬	ファイナルリバース	東映動画	¥3400※
2月8日	鬼ヶ島パチンコ店	ココナッツジャパン	¥3500※
2月8日	ライサンダー	日本物産	¥3600※
2月22日	ロボコップ	CBSソニーグループ	¥3500※
2月上旬	カーブノア	コナミ	¥3800※
2月中旬	三毛猫ホームズの騎士道	アスク講談社	¥3500※
2月下旬	R-TYPE	アイレム	¥3600※
2月	F1スピリット	コナミ	¥3500※
2月	戦国忍者くん	UPL	¥3800※
2月	ウィザードリィ外伝I	アスキー	¥4635※
2月	怒りの要塞	ジャレコ	¥3400※
3月1日	ファーステスト・ラップ	バップ	¥3800※
3月8日	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	¥4500※
3月22日	ドラゴンズ・レア	CBSソニーグループ	¥3500※
3月下旬	ジェムジェム	ビック東海	¥3800※
3月下旬	スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥3980※
3月下旬	スノーブラザーズ	ナグザット	¥3600※(予)
3月	レジェンド「明日への翼」	クエスト	未定
3月	天神怪戦2	メルダック	未定
3月	フリートコマンダーVS	アスキー	¥4635※
3月	レインボーチップス	カネコ	¥3200※
3月	ミニパット	A-WAVE	¥3400※
3月	ラブルセイバー	キングレコード	¥3500※
3月	ワールドアイスホッケー(仮)	アテナ	未定
3月	ドラえもん 対決ひみつ道具!!	エポック社	¥3500※
3月	キッチンパニック	ココナッツジャパン	未定
3月	トーピドー・レンジ	セタ	未定
4月2日	ゲームボーイウォーズ	任天堂	¥3000※
4月19日	Little Master ~ライクバーンの伝説~	徳間書店	¥3900※
4月26日	熱血高校サッカー部 ワールドカップ編	テクノスジャパン	¥3500※
4月上旬	ソロモンズ倶楽部	テクモ	¥3300※
4月下旬	ラッキーモンキー	ナツメ	未定
4月	茶々丸パニック	ヒューマン	¥2900※
4月	ミッキーマウスII	ケムコ	未定
4月	チョップリフター2	ビクター音楽産業	未定
5月	東尾修監修プロ野球スタジアム'91	徳間書店	¥3900※
6月	ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン	¥4800※
未定	トリックル	メテム	¥3300※
未定	ハットリス	BPS	¥3300※
未定	ヴァトルギウス	アイ・ジー・エス	¥3400※
未定	元祖ヤンチャ丸	アイレム	未定
未定	レーシング魂	アイレム	未定
未定	アスミックンワールド2	アスミック	未定
未定	メガリット	アスミック	未定
未定	TWIN	アテナ	未定
未定	ダンジョンランド	エニックス	未定
未定	セレクション2	ケムコ	未定
未定	LOST CITY	ゲーム通信社	未定
未定	パロディウスだ/	コナミ	未定
未定	Mr.珍のグルメパラダイス	セタ	¥3500※
未定	バーガータイム・デラックス	データイースト	¥3300※
未定	鉄道王II	デービーソフト	¥3500※
未定	エモやんの20倍プロ野球	ヘクト	¥3800※
未定	ウルティマ外伝(仮)	ポニーキャニオン	未定

GAME GEAR ●ゲームギア

発売日	タイトル	メーカー	価格
1月26日	ザ・プロ野球'91	セガ	¥3500
1月26日	タロットの館	セガ	¥3500
1月29日	パックマン	ナムコ	¥3500
2月23日	ポッププレイカー	マイクロキャビン	¥3800
2月上旬	ジャンクション	マイクロネット	未定
2月	サイキックワールド	セガ	¥3500
2月	ヘッドバスター	メサイヤ	¥3500
2月	琉球	フェイス	未定
2月	キネティック・コネクション	セガ	未定
2月	スーパーゴルフ	シグマ商事	¥3800
2月	ウッディポップ	セガ	未定
3月8日	タイトーチェイスHG	タイトー	¥3800
3月上旬	デビリッシュ	GENKI	¥3800
3月	紫禁城	サン電子	未定
3月	スクウィーク	ビクター音楽産業	¥3800
4月	琉球	フェイス	未定
4月	ファンタジーゾーンG	サンリツ電気	未定
4月	ミレニアム(仮)	セガ	未定
4月	がんばれゴルビー(仮)	セガ	未定
5月	パターゴルフ(仮)	セガ	未定
5月	フロッガー	セガ	未定
未定	ファンタジーボール(仮)	ゲームアーツ	未定
未定	ベルリンの壁(仮)	カネコ	未定
未定	大戦略(仮)	システムソフト	未定
未定	対戦カンフー(仮)	セガ	未定
未定	GG忍	セガ	未定
未定	スペースハリアー3	セガ	未定
未定	OUT RUN	セガ	未定
未定	エイリアンストーム	セガ	未定
未定	アレックスキッド	セガ	未定
未定	ゴールデンアックス	セガ	未定
未定	ラジ吉伝説(仮)	マイクロキャビン	未定

LYNX ●リンクス

発売日	タイトル	価格	発売日	タイトル	価格
1月5日	ロード・ブラスター	¥4300	未定	オールスターバスケットボール	未定
未定	A・P・B	未定	未定	ピンボール・シャッフル	未定
未定	ワールドカップサッカー	未定	未定	マリオ・ル・ミュー・ホッケー	未定
未定	NFLフットボール	未定	未定	シャンハイ	未定
未定	ニンジャガイデン	未定	未定	バイキングチャイルド	未定
未定	チェッカー・フラッグ	未定	未定	パックランド	未定
未定	ウォーバード	未定	未定	ローリングサンダー	未定
未定	トーナメント・サイバーボール	未定			
未定	グリッド・ランナー	未定			
未定	スクラップヤード・ドッグ	未定			
未定	ターボ・サブ	未定			
未定	ブロックアウト	未定			
未定	720°	未定			
未定	S.T.U.Nランナー	未定			
未定	LYNXカジノ	未定			
未定	ザイボット	未定			

NEO GEO ●ネオジオ

発売日	タイトル	メーカー	価格
未定	ラギ	アルファ電子	未定
未定	みなさんのおかげさまです—大すごろく大会—	モノリス	未定
未定	キング オブ ザ モンスターズ	SNK	未定
未定	バーニングファイト	SNK	未定
未定	ASO II	SNK	未定
未定	ゴーストパイロット	SNK	未定
未定	戦国伝承	SNK	未定
未定	ブロックパラダイス	アルファ電子	未定

ともののよんまんって何?

何のこと? 教えてちょーだい

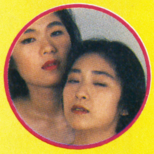
とものよんまん

10秒間に16回言えますか?さあみんなで!

とものよんまん、とものよんまん、とものよ

んまん、とものよんまん、とものよんまん、ともの……

TOMONOYONMANMANだもんっ



そんなに早く言えなーい

JICC 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
HIPPON SUPER! 編集部

「とものよんまん」と呼んでください。
「とものよんまん」を読んでください。

ウィザードリィ 友の会総集編 4コママンガスペシャル

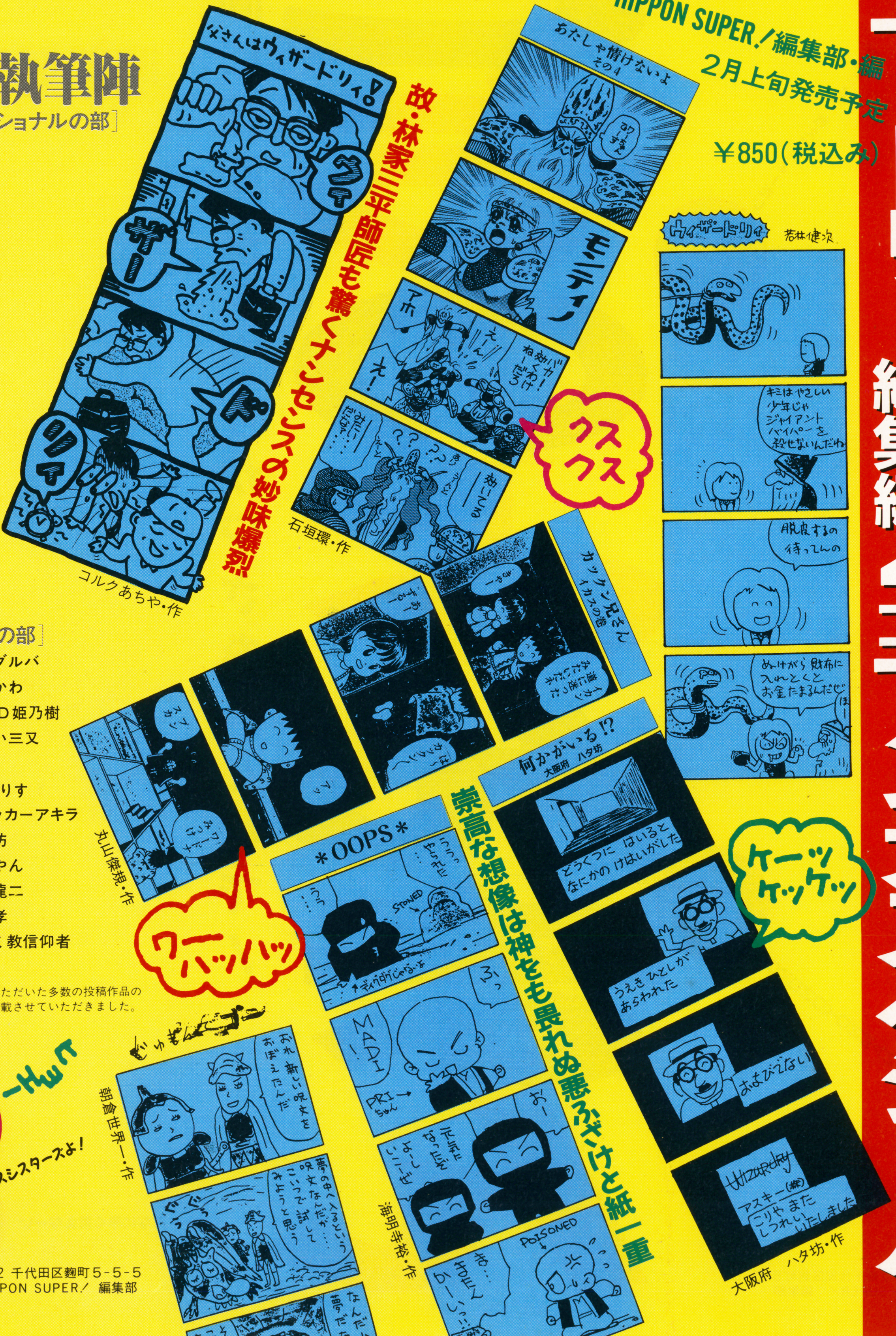
HIPPON SUPER.!編集部・編
2月上旬発売予定
¥850(税込み)

豪華執筆陣

[プロフェッショナルの部]
朝倉世界一
石垣環
石埜ミチホ
ウィズ三太郎
榎本36歳
海明寺裕
金子統
駒澤よしとし
コルクあちや
杉森建
鈴木みそ
須田PIN
外山鹿之介
高橋政輝
とみさわ昭仁
ベニー松山
丸山傑規
若林健次
(50音順)

[アマチュアの部]
岩手県　ガンダルバ
千葉県　いしかわ
東京都　LORD姫乃樹
東京都　ちゃい三又
東京都　E
神奈川県　若林りりす
静岡県　ジョッカーアキラ
大阪府　ハタ坊
兵庫県　ぼむやん
徳島県　上野龍二
鳥取県　上田孝
熊本県　コナミ教信仰者
(順不同)

※その他全国からいただいた多数の投稿作品の中から優秀作品を掲載させていただきました。



JICC 〒102 千代田区麹町5-5-5
HIPPON SUPER! 編集部

PC Engine

NEC

AVENUE PAD 3
アベニューパッド3

標準小売価格
2980円（税別）

※スローモーション機能は
一部ソフトには対応しておりません。

◀見事にハイスコア

東京都 国分寺市
山下 賢一君（23）

今までは買ったゲームの半分も行かないうちに、新しいゲームが発売されてしまって、悔しい思いをしていました。ところがアベニューパッド3を使ってみたところ、驚くほど先に進むことができ、ハイスコアも取れるようになりました。もう手放せません！

NEC アベニュー株式会社
ニューメディア事業部／〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル

お問い合わせ 03(288)0330
●平日／午前10：00～午後7：00
テープサービス03(288)0880

HIPPON SUPER! ヒッポンスーパー No.2
1991年2月4日発行 第6巻第2号(通巻106号)
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(3239)0237
発行所 JICC
定価 490円(本体476円)
© JICC 1991 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 07689-02